SNSP-37-EUR

KICK OFF 3

EUROPEAN Challenge

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

VIC TOKAI

ANCO

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

ENGLISH 3

FRANÇAIS . . .17

DEUTSCH 31

ESPAÑOL 47

ITALIANO 61

1.0 INTRODUCTION

KICK OFF 3 - The European Challenge is unlike any other computer game. The teams use the whole of the pitch. The action on the pitch reflects the style of game that a team generally plays. Each team has a certain number of key players and the quality of these players is reflected in the strength of the teams. The key players include Wingers who can take the ball to the byline before crossing to the centre and Playmakers who can put the ball into space to break the defence. These features give a totally new dimension to the game. A choice of three settings each for Ball Control, Skill Level and Game Speed in the OPTIONS Menu ensure that the game is instantly playable and enjoyed by a novice or a master gamer alike.

1.1 GENERAL

1.1.1 MENUS : Press **START** button to go to the next menu. There is a provision on some menus to go back to the previous menu by pressing the **SELECT** button.

1.1.2 JOYPADS : If you are using any joypad other than Nintendo, ensure that the joypad is working as normal. Set to NORMAL any TURBO, AUTO, QUICKFIRE, SLOWMO etc. switches as otherwise it may crash the game.

2.0 OPTIONS

OPTIONS set the game environment. The comfort level is also set so that a novice or a master gamer can enjoy the game equally against the computer or each other. The default settings for the options are printed in bold.

2.1 FOULS - OFFSIDE - INJURIES : Yes or NO. The default option of **NO** gives you a knock-about game without any interruption from a referee. For a serious game with full soccer rules, set these options to Yes.

2.2 EXTRA TIME : Yes or **NO** option for a friendly game only. If you select Yes, there is a sudden death penalty shoot out if there is no result at the end of Extra Time.

2.3 DURATION : 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 and 2 x 15 minutes for a Friendly game only. Choice of 2 x 3 and 2 x 5 minutes for the competitions.

2.4 PITCH : Normal, Wet, Muddy and Hard. The pitch selection affects the bounce and the skid of the ball. The Int. teams use a striped pitch.

2.5 BALL CONTROL : Novice, Medium and Hard. At the Novice level, the ball is very easy to control. The Hard level is ONE TOUCH football.

2.6 SKILL LEVEL : Novice, Medium and Int.. The skill level of both players is set independently. A novice playing at novice skill level setting can play well against an experienced player at Int. skill level setting.

2.7 GAME SPEED : Novice, Medium and **Fast**.

2.8 REFEREE : Lenient, Fair, Hard and **Random**.

3.0 CONTROLS

The controls of **KICK OFF 3** are instinctive and designed for easy use. Use PRACTICE mode to learn and perfect the controls.

3.1 PLAYER CONTROL : The controlled player is indicated by a marker. All movements and actions detailed below refer to a controlled player.

3.1.1 PLAYER MOVEMENT : Press **D PAD** in the direction you wish the player to run.

3.1.2 TRANSFER OF CONTROL : The control is transferred automatically to the player nearest to the ball when he touches the ball or he goes off the screen. To transfer the control manually to a player nearest to the ball, press button L or R. This is very useful if you wish to tackle an advancing opposition player. Press button L or R and the player nearest to the ball will become a controlled player.

3.2 A BUTTON

3.2.1 PASS : The player will pass the ball to another player if there is a player **available** to receive the pass. A player with high vision e.g. a Playmaker will pass the ball in space for another player to run onto the ball. Move the **D PAD** in the direction you wish to pass.

3.2.2 OVERHEAD KICK : If the ball is in the air, the player will make an overhead kick.

3.3 B BUTTON

3.3.1 KICK : The player will kick the ball in the direction he is running.

3.3.2 SHOOT : If the player is facing the opposition goal and is within 30 yards, the player will shoot the ball at the goal.

3.3.3 HEADER : If the ball is in the air, the player will head it.

3.3.4 SLIDING TACKLE : If the opposition has possession of the ball, the player will make a sliding tackle. Press **D PAD** for the direction of the slide.

3.3.5 VOLLEY : If the player receives the ball between ankle and stomach height he will volley the ball. Press **D PAD** for the direction of the volley.

3.4 X BUTTON

3.4.1 PUSH : Short burst of acceleration for the player with the ball.

3.4.2 DIVING HEADER : If the ball is between chest height and knee height, the player will make a diving header.

3.5 Y BUTTON

3.5.1 CHIP : The player will chip the ball in the direction the player is running.

3.5.2 LONG BALL : If the ball is in the player's own 18 yards box, the ball is booted out.

3.5.3 CROSS : If the ball is in the wing area near the opposition goal, the player will cross the ball. It will be crossed in the air or on the ground depending on the play style of the team. Press **D PAD** for the direction of the cross.

3.6 B + Y BUTTONS

3.6.1 HIGH KICK : If the player is running towards the opposition goal and is 25-30 yards out, the ball will be kicked high towards the goal. Use the After Touch to bend the ball.

3.7 B + X BUTTONS

3.7.1 HARD KICK : The ball is kicked hard and low.

3.8 A + X BUTTONS

3.8.1 FLICK : The ball is flicked chest high for a volley or diving header.

3.9 AFTER TOUCH : Allows you to bend the ball for a short while after the ball has been kicked. Move the **D PAD** left or right to alter the direction of the ball. Remember, the After Touch is only active for a fraction of a second.

3.10 THROW IN : Use the **D PAD** to select one of the five forward directions of throw and press button B.

3.11 PENALTIES : TAKING A PENALTY : Move the **D PAD** in one of the five forward directions and press button A to place the ball in that direction or B to shoot in that direction.

Shooting is not as accurate as placing the ball.

DEFENDING A PENALTY : Move the **D PAD** in the direction you wish to dive and press button B.

3.12 GOAL KEEPER : The goal keeper is computer controlled except for goal kicks or defending penalties. Press the B button to kick the ball or button A to throw the ball immediately.

3.13 CORNERS : A marker will appear. Position the marker over the player you wish to control and press button B. The ball will be directed automatically in the vicinity of the controlled player. You may move the controlled player to confuse the opposition but only within reason. If you are defending a corner, the controlled player can head the ball away.

3.14 SET PIECE FREE KICKS : Two players will be stationed near the ball. Press the B button to shoot the ball high towards the goal and use After Touch to bend the ball. Press the A button to pass the ball to the nearest player. The normal game resumes.

3.15 SET PLAYS : When a Corner or Set Piece Free Kick is awarded, you have a choice of Set Plays available. To select a Set Play, hold down button **X**, use **D PAD** to select one of the **EIGHT** Set Plays. Each direction of the **D PAD** corresponds to a different Set Play. The ensuing moves are automatic except for the last move which is controlled by you. The Set Plays have to be practised to be effective.

3.16 KICK OFF : When you go onto the pitch, the teams are introduced. Starting from the goal keeper, the ball travels to each player who shows some of his skills. The player's name appears at the bottom. The home team is introduced first.

You can terminate this presentation at any time by pressing button B.

3.17 TEAM MODE : Two players team up against the computer.

3.17.1 Use L or R buttons to transfer control to the player nearest to the ball. The player will become a controlled player.

3.17.2 If a controlled player is already nearest to the ball, you will control the second nearest player.

3.17.3 Player 1 controls all the menus.

3.17.4 CORNERS : Both players can select the players to control.

3.17.5 SET PIECE FREE KICK : Player 1 takes the Free Kick. Player 2 controls the player standing next to the player taking the kick.

3.17.6 Set Plays are not available.

4.0 MAIN MENU

4.1 FRIENDLY : EURO or INT. (INTERNATIONAL)

All the options in OPTION Menu are available. You can play against the Computer or against a friend or team up with a friend against the Computer. Remember to set the ball control and skill level to suit you. As your skills and control improve with experience, change the settings to a higher level. The game, really comes into its own when both settings are at the highest level.

4.2.1 EURO FRIENDLY : You can select any two teams from 96 teams.

16 English teams are displayed. Two teams are pre-selected. To de-select or select any team, move the highlight on the team and press button B.

To display other teams e.g. Italian team, move the highlight to Italian using **D PAD** and press button B . You can select a German team to play a French team. Remember to de-select the pre-selected teams first.

4.2.2 INTERNATIONAL FRIENDLY : 24 of the World's best teams are available. The International teams are of much higher calibre than the European teams.

4.3 COMPETITIONS : There is a choice of 5 League and 7 Cup competitions. Each competition has its own rules. 1 to 4 players can play.

4.3.1 In all competitions, four options are available.

4.3.2 PLAY : You can play the game on the pitch.

4.3.3 PREDICT : The computer predicts the result.

4.3.4 WATCH : You can watch the game. If your team is on the pitch, you can give your team a Team Talk, make substitutions etc.

4.3.5 QUIT : You can quit the competition and return to the OPTIONS Menu.

4.4 LEAGUES : There are five national league competitions. Each league consists of 16 teams. The teams in each league broadly follow the national pattern.

4.5 CUP : There are five Cup competitions. Each National Cup competition has 16 teams and is based on a knockout basis. The winners go to the next round.

4.5.1 If the result is a draw, extra time is played. If after the extra time, the result is still a draw, a Sudden Death Penalty shoot out takes place.

4.5.2 SUDDEN DEATH PENALTY : Each side takes five penalties in turn. If after five penalties each, there is no winner, each side takes a penalty in turn. The penalties continue until there is a winner after both penalties have been taken.

4.5.3 EURO CUP has the top 32 European teams. It is a two leg competition with AWAY goal rules. If after the second leg the teams have the same aggregate, the away goals are counted as two goals. If the aggregate is still the same, then extra time and a penalty shoot out, detailed in 4.5.2, is used to decide the winner.

4.5.4 WORLD CUP has 24 International teams. The first part of the competition is played on a League basis. The league is based on 6 groups of 4 countries each. The winner and runner up and best 4 losers go to the next round. The next round is on a knock out basis and the rules detailed in 4.5.2 apply.

4.6 PRACTICE

4.6.1 Practice has two purposes - to learn the ball and player controls and to improve skill and timing so that you can enjoy KICK OFF 3 to the maximum. The options available encourage you to improve particular aspects of the game. Set the Ball Control and skill level to your own comfort level and change it to higher levels when you feel confident.

4.6.2 DRIBBLE & SHOOT : This practice is invaluable for learning ball control. Initially at level 1 the cones are well spaced. You have to dribble round each cone and shoot at an open goal. You have to score 3 goals at each level to proceed to the next level. If there are cones on the goal line, you will have to chip the ball to score a goal. The score line shows the success and number of tries in the allotted period of 3 minutes.

4.6.3 TEAM PRACTICE : ONE PLAYER or TEAM MODE : You can practice

passing, shooting, chips and all the moves at leisure without being harassed by the opposition. You can also practice corners. Most importantly you can practice SET PLAYS for both left and right corners (not in Team Mode). Remember that all the moves are automatic except for the last one which is under your control. Perfect the timing so that, if you get the opportunity, you can score.

4.6.4 SET PIECE FREE KICKS : Three positions for Set Piece Free Kicks can be practised. A line of cones is positioned some distance from the ball to represent the opposition wall. You can take normal Free Kick or select one of the six Set Plays.

4.6.5 CROSSING : Practising this will help you to score goals when you are up front. If the player is in or near the 6 yard box, the ball will be crossed at random either at head height for a header or chest height just in front for a diving header or behind for an overhead kick or at ankle height for a volley. If you move the player further out, the ball will be passed between the ground and stomach height. You will have to volley the ball or shoot.

4.6.6 PENALTIES : Take and defend five penalties.

4.6.7 ASSESSMENT : You can go for an overall assessment of your skills. You are tested for Dribble and Shoot, Penalties and Crossing and are given a score out of 100.

4.6.8 QUIT : Press START button to quit the practice and return to the Practice Menu. To quit the Practice Menu, press the START button again.

4.7. CHALLENGE : The challenge tests your playing skills to the limit. You can select any one of the 24 International Teams to challenge ANCO UNITED. There are two challenges of 25 rounds each. To proceed to the next round, you have to win the current round. There are four options.

4.7.1 NEW CHALLENGE : Takes you to round 1 of the Challenge.

4.7.2 CONTINUE CHALLENGE : After returning from a Challenge round a PASSWORD for the completed round is displayed. If you have won the option will take you to the next round otherwise to the round you have just played.

4.7.3 ENTER PASSWORD : When you come from the Main Menu, you can enter the PASSWORD given to you previously and continue the Challenge.

4.7.4 QUIT : Note down the PASSWORD before you quit this screen.

4.7.5 ENTERING PASSWORD : Move the pointer to the character you wish to enter and press button B.

RUB : Deletes the previous character.

PREVIOUS : Moves the cursor left.

NEXT : Moves the cursor right.

END : Terminates the input.

5.0 IN GAME MENUS

5.1 PAUSE MENU : Press the **START** button any time during the game to PAUSE the game and display the Pause Menu. Use **D PAD** to move the highlight to the required heading and press button B. The options are detailed below. Press START button to quit the PAUSE menu.

5.2.1 SUBSTITUTION : Player numbers 2 to 11 and their names will be displayed. Move the highlight available to the player you wish to substitute and press button B. A list of the substitute players will now be displayed. Select the substitute. The substitution will take place when the ball is out of play. Remember, you are only allowed two substitutes in a game. A red carded player cannot be substituted.

5.2.2 TEAM TALK : See 5.3

5.2.3 MATCH FACTS : See 5.4

5.2.4 ACTION REPLAY : You can watch the last few seconds of play at any time. Four symbols are displayed at the bottom.

The symbols from left to right are:-

II : (Pause): The replay is paused.

I > : The replay is paused unless button B is pressed. This facility can be used for frame by frame display of the Replay.

S : The replay takes place at slow speed.

> : Normal Replay.

Use the **D PAD** to move the highlight and press button B.

5.2.5 CROWD FX: This works on a toggle basis. The crowd sound and chants during the game are switched **ON** and OFF. The in-game sound effects like kicking the ball are not affected.

5.2.6 QUIT GAME : Quits the game and returns to the Main Menu (Friendly matches only). You cannot quit competitions.

5.2.7 Press the **START** button to return to the game.

5.3 TEAM TALK MENU

You can give your players instructions to alter the course of the Match. The instructions can be given during the game. The instructions already given are marked by a highlight.

5.3.1 PUSH FORWARD : Attacking move. The players move to forward tactical positions.

5.3.2 DROP BACK : Reverse of Push Forward.

5.3.3 SIT ON IT : Don't take any chances.

5.3.4 GET STUCK IN : Get aggressive.

5.3.5 RELAX : Enjoy the game. The players play the game with more flair and less aggression.

5.3.6 CLOSE MARKING : The opposition forwards are marked by your defenders in your half.

5.3.7 MARK TIGHT : Your midfielders join the defenders in marking the opposition.

5.3.8 STAND OFF : Removes Marking.

5.4 MATCH FACTS : As the match is played, the possession, shots at the goal, shots on target etc. are displayed. It gives a very good indication of how you are playing. If your possession is very much lower than the opposition's, then you should change to easier ball control. If only a few of your shots at goal are on target, you should practice more. Press the **START** button to quit this menu.

6.0 SQUAD SELECT

6.1 The squad screen shows the team name and the tactics selected for the team by the computer. Move **D PAD** left or right to move the highlight between the two headers.

6.2 PLAYERS : When the team name is highlighted, move the joypad up or down to move the highlight to various players. There are 16 players in the squad. As the highlight moves to the bottom, the remaining player names will scroll on to the display.

6.3 EXCHANGE PLAYERS : The computer has selected the best team available. If you wish to replace a player, move the highlight to the player to be replaced and press button B. Move the highlight to the player to be replaced and press button B. The players will exchange positions.

6.4 CHANGING TACTICS : Press **D PAD** to the right to highlight the current tactics. Move **D PAD** up or down to change tactics. The display at the bottom will change as you cycle through each of the available 8 tactics. The pitch display shows the type of player you require to play that tactic. Basically, the defence is green, midfield is blue and forwards are red. The yellow stripes on the ball shows that the player needs to have pace to play in that position. A Full Back for example will be displayed as a green ball with yellow stripe.

6.5 Against each player, the following information is displayed.

Type of Player: Keeper (**KPR**)
Defender (**DEF**)
Midfield (**MID**)
Forward (**FWD**)

6.6 SKILLS AND ATTRIBUTES : Each player in the game has a unique

combination of skills and attributes i.e. each player is different and quite unique. There are 1536 Euro players and 384 International players. An average is taken of each skill and attribute. If a player is above that average, that particular skill or attribute is displayed. The average for Int. players is a lot higher than the Euro players.

The star rating of 1 to 5 is also displayed against each player. The star rating gives the indication of overall ability of the player.

6.6.1 VISION **(VSN) :** A player with vision reads the game and makes long passes.

FLAIR **(FLR) :** A high flair player will take the ball towards the opposition half instead of passing it. He will also tend to shoot at the goal from distance.

PACE **(PCE) :** Player is capable of sudden bursts of speed.

AGILITY **(AGL) :** High agility player is capable of flying headers, overhead kicks and quickly controlling the ball after chesting it down.

6.6.2 The skills are Passing **(PAS)**, Tackling **(TKL)**, Heading **(HDG)** and Shooting **(SHT)**.

6.6.3 KEY PLAYERS : Players with a particular combination of above average attributes and skills. These players are responsible for giving a team a special style. The quality of these key players varies for each team.

PLAYMAKER **(PMK) :** A midfielder with vision, flair and passing skills.

SWEEPER **(SWP) :** A defender with vision and passing skills. Plays behind the defence. Usually the best player in the side distributing the ball from the back.

LIBERO **(LIB) :** As Sweeper but plays in front of the defence. Capable of taking the ball to the opposition. High Flair.

STRIKER **(STK) :** A forward with agility and pace and shooting skills but low flair i.e. he is greedy.

TARGET MAN **(TMN) :** A forward with heading and shooting skills.

GOAL MAKER **(GMK) :** A forward player with passing and vision who services the striker but is quite capable of scoring himself as well.

WINGER **(WNG) :** A player with pace, flair and passing skills.

CENTRE BACK **(CBK) :** A defender with heading and tackling skills.

FULL BACK **(FBK) :** A defender with pace and tackling skills.

6.7 Though the computer has selected the best team, you can replace any player. Select the player to be replaced and then select the replacement. You have a squad of 11 and 2 substitutes.

6.7.1 In two player mode, player 2 will select his squad after player 1 using joypad 2.

6.7.2 In Team Mode, Player 1 will select the squad.

7.0 RULES

7.1 SUBSTITUTION : You can only use two substitutes. A player sent off after 2 yellow cards or a red card cannot be substituted.

7.2 PROFESSIONAL FOUL : A player fouling an opposition player with the ball when he is clearly in a scoring position, will be given a red card.

7.3 BACK PASS : A player cannot pass the ball to the keeper. A free kick will be awarded.

7.4 OFFSIDE : There must be an opposition player between the player receiving a pass and the goal keeper at the time the pass is made.

7.5 FOUL : It is a foul to tackle an opposition player who has the ball, from behind. A Free Kick is awarded to the opposition.

8.0 A WORD ABOUT STYLE AND TACTICS

8.1 Kick Off 3 is unique because each International Team has its own style of play giving the game much more depth and superior gameplay. Kick Off 3 is a game which won't be gathering dust in the back of a cupboard after two weeks. The infinite variations in playing styles and team tactics results in a game of lasting interest. It takes a long time to reach perfection! Below are some of the playing styles.

8.2 GERMANY 1-4-3-2

Build team from the back with a Sweeper and two attacking Full Backs. The Keeper rarely kicks and usually throws the ball to the Sweeper who distributes the ball to a Full Back who runs forward with the ball. A Playmaker in Midfield services the two Strikers. The players are very disciplined. Their flair and agility, though, is average.

8.3 HOLLAND 4-1-3-2

Using much the same tactics as the Germans, the Dutch, however, play with a Libero who plays in front of the flat back four. He not only acts as a Sweeper but is quite capable of taking the ball to the opposition. The Midfield has two Wingers serving two Strikers. Dutch players, like the Brazilians, show great individual flair and agility. The Wingers are very comfortable on the ball and will usually pass it to the Strikers on the ground.

8.4 ENGLAND 4-4-2

The Keeper will invariably kick the ball. The Midfield has two Wingers crossing the ball in the air to seek out the Target Man and the Goal Maker behind the Strikers.

The playing formation is really more 4-3-1-2 playing a diamond forward and midfield formation.

8.5 BRAZIL 4-3-2-1

Using 2 Liberos at the back, the ball moves forward swiftly on the ground. Two Goal Makers will service the Lone Striker. The Brazilians play with a high level of flair and agility and, in effect, any player is capable of scoring goals.

8.6 These examples illustrate the various styles and tactics of International Nations. A team using the same formation as Brazil but another team with different composition and quality of Key Players will play in an entirely different way. The quality of the players, specially KEY PLAYERS makes all the difference. When you are controlling a quality Playmaker on the pitch and press button A to pass, he will look to pass into space for a Winger or Goal maker to run onto the ball and thus break the defence.

© 1994 ANCO GAMES
LICENSED TO : VIC TOKAI EUROPE LTD
PUBLISHED BY : VIC TOKAI EUROPE LTD
TOKAI HOUSE,
9 DUNCAN CLOSE, MOULTON PARK,
NORTHAMPTON. NN3 6WL
Tel : **0604 671415** Fax **0604 670 864**

PROGRAM BY:
Steve Screech

ASSISTED BY:
Jon Atkins
Edward Boyling

GRAPHICS BY
Brian Van Der Peer
Anthony Smith

MUSIC &
SOUND EFFECTS BY:
Koji Hayashi

PROGRAM TESTING BY:
Wayne Meazza
Paul Aldridge
Anita Gupta

Limited Warranty

"VICTOKAI warrant to the original purchaser of this product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the adress shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE VICTOKAI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT INCLUDING WARRANTIES OR MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND VICTOAKI IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL VICTOKAI BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusions or limitation of consequential damages, so the above limitation and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and may also have other rights which vary from country to country.

VICTOKAI EUROPE LTD.
9 Duncan Close,
Moulton Park,
Northampton,
NN3 6WL
Tel: (01604) 648326

1.0 INTRODUCTION

KICK OFF 3 - The European Challenge est différent de tous les autres jeux vidéo de football. Les équipes utilisent la totalité du terrain. L'action sur le terrain reflète le style de chaque équipe. Chaque équipe a un certain nombre de joueurs clé et la qualité de ces joueurs apparaît dans la force des équipes. Les joueurs clé incluent les ailiers, qui peuvent amener le ballon sur le côté avant de l'envoyer au centre, et les meneurs de jeu qui peuvent envoyer le ballon en l'air pour déjouer la défense adverse. Ces caractéristiques donnent une dimension entièrement nouvelle au jeu. Vous avez le choix entre trois configurations différentes pour le contrôle du ballon, le niveau d'aptitudes et la vitesse de jeu. Ces fonctions sont disponibles dans le menu OPTIONS et permettent aux joueurs de se familiariser immédiatement avec le jeu et de l'apprécier quel que soit leur niveau.

1.1 GÉNÉRAL

1.1.1 MENUS: appuyez sur le bouton **START** pour passer au menu suivant. Certains menus vous permettent de retourner au menu précédent en appuyant sur le bouton **SELECT**.

1.1.2 JOYPADS: si vous utilisez un joypad autre que le joypad Nintendo, vérifiez qu'il fonctionne normalement. Réglez toutes les fonctions TURBO, AUTO, QUICKFIRE, SLOWMO sur NORMAL, car le jeu risquerait de crasher.

2.0 OPTIONS

Cette fonction détermine l'environnement de jeu. Le niveau de difficulté est également configuré de façon à ce qu'un novice ou un expert puisse apprécier le jeu tout autant, que ce soit contre l'ordinateur ou l'un contre l'autre. Le réglage par défaut des options est imprimé en caractères gras.

2.1 FAUTES - HORS-JEU - BLESSURES: oui ou non: la configuration par défaut, **NON**, vous permet de jouer sans que l'arbitre intervienne. Si vous désirez disputer un match respectant sérieusement toutes les règles du football, réglez ces options sur OUI.

2.2 PROLONGATIONS: vous avez le choix entre Oui ou **NON** pour les matchs amicaux seulement. Si vous sélectionnez Oui, et que les deux équipes ne sont toujours pas départagées après les prolongations, celles-ci seront suivies d'une séquence de tirs au but.

2.3 DURÉE: 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 et 2 x 15 minutes pour un match amical uniquement. Choix de 2 x 3 et 2 x 5 minutes pour les compétitions.

2.4 TERRAIN: Normal, mouillé, boueux et dur. La sélection du terrain affecte les rebondissements et les glissades du ballon. Les équipes internationales jouent sur une pelouse à "rayures".

2.5 CONTRÔLE DU BALLON: Novice, Moyen ou Difficile. Au niveau Novice, le ballon est très facile à contrôler. Le niveau difficile est du football de très haut niveau.
2.6 NIVEAU D'APTITUDE: **Novice**, Moyen et International. Le niveau d'aptitude des deux joueurs est configuré séparément. Un débutant qui joue au niveau d'aptitude Novice peut très bien jouer contre un joueur expérimenté qui lui joue au niveau International.
2.7 VITESSE DE JEU: Novice, Moyen et **Rapide**.
2.8 ARBITRE: Indulgent, Juste, Endurci ou **Au hasard**.

3.0 COMMANDES

Les commandes de **KICK OFF 3** sont intuitives et conçues pour être faciles à utiliser. Choisissez le mode ENTRAÎNEMENT pour apprendre à maîtriser les commandes.
3.1 CONTRÔLE DU JOUEUR: le joueur contrôlé est indiqué par un marqueur. Tous les mouvements et actions indiqués ci-dessous font référence au joueur contrôlé.
3.1.1 DÉPLACEMENT DU JOUEUR: Utilisez le **bouton D** pour déplacer le joueur contrôlé dans la direction voulue.
3.1.2 TRANSFERT DE CONTRÔLE: Le contrôle du joueur est automatiquement transféré au joueur le plus proche du ballon au moment où il touche le ballon ou s'il sort de l'écran. Cependant, vous pouvez transférer manuellement le contrôle au joueur le plus proche du ballon, en appuyant sur le bouton L ou R. C'est essentiel si vous désirez tacler un adversaire en possession du ballon. Appuyez sur le bouton L ou R pour que le joueur le plus proche du ballon devienne le joueur contrôlé.
3.2 BOUTON A
3.2.1 PASSE: Il y a passe si un joueur est **disponible** pour recevoir le ballon. Notez qu'un bon Meneur regarde tout autour de lui pour voir s'il peut effectuer une passe longue et percer la défense. Appuyez sur le **bouton D** dans la direction dans laquelle vous souhaitez effectuer la passe.
3.2.2 CISEAUX: Si le ballon est en l'air, le joueur effectuera un tir en ciseaux.
3.3 BOUTON B
3.3.1 TIR: Le joueur envoie le ballon dans la direction dans laquelle il court.
3.3.2 SHOOT: Si le joueur est face au but adverse et dans un rayon de 30 yards (27,4 m), il tirera vers les buts.
3.3.3 TÊTE: Si le ballon est en l'air, le joueur effectuera une tête.
3.3.4 TACLE EN GLISSADE: Quand l'équipe adverse est en possession du ballon. Appuyez sur le **bouton D** pour déterminer la direction du tacle.

3.3.5 VOLÉE: Si le ballon est à une hauteur comprise entre la cheville et la taille. Appuyez sur le **bouton D** pour déterminer la direction de la volée.

3.4 BOUTON X

3.4.1 POUSSÉE: Légère accélération du joueur qui a le ballon.

3.4.2 TÊTE PLONGEANTE: Si le ballon est à une hauteur comprise entre le genou et la poitrine, le joueur effectuera une tête plongeante.

3.5 BOUTON Y

3.5.1 TIR LOBE: Le joueur contrôlé effectue un tir lobé dans la direction dans laquelle il court.

3.5.2 TIR LONG: Si le ballon est dans la surface de réparation de l'équipe du joueur, il y aura dégagement.

3.5.3 CROISER: Si le ballon est dans une aile à proximité du but adverse, le joueur effectuera une passe latérale. Le ballon sera croisé en l'air ou au sol, selon le style de jeu de l'équipe. Appuyez sur le bouton D pour déterminer la direction du croisement.

3.6 BOUTONS X + Y

3.6.1 TIR HAUT: Si le joueur court vers le but adverse et se trouve dans un rayon de 25 à 30 yards (22,8 à 27,4 m) du but, il effectuera un tir haut vers le but. Utilisez la fonction Effet pour incurver la trajectoire du ballon.

3.7 BOUTONS B + X

3.7.1 COUP DE PIED PUISSANT: Le joueur donne un coup de pied puissant.

3.8 BOUTONS **A +X**

3.8.1 "FLICK" (TIR COURT ET RAPIDE): Le ballon est envoyé à hauteur de la poitrine, ce qui permet une volée ou une tête plongeante.

3.9 EFFET: Vous permet d'incurver la trajectoire du ballon lorsqu'il vient d'être frappé. Appuyez sur le **bouton D** vers la gauche ou la droite pour modifier la direction du ballon. Souvenez-vous que l'effet n'est actif que pendant une fraction de seconde.

3.10 REMISE DE TOUCHE: Utilisez le bouton D pour sélectionner l'une des cinq directions avant pour la remise de touche et appuyez sur le bouton B.

3.11 PENALTIES: EFFECTUER UN PENALTY: Appuyez sur le **bouton D** dans l'une des cinq directions avant, puis appuyez sur le bouton A pour placer le ballon dans cette direction ou sur le bouton **B** pour tirer dans cette direction. Tirer n'est pas aussi précis que de placer le ballon.

ARRÊTER UN PENALTY: Appuyez sur le **bouton D** dans la direction dans laquelle vous voulez plonger et appuyez sur le bouton **B**.

3.12 GARDIEN DE BUT: Il est contrôlé par l'ordinateur sauf lors des tirs au but et des penalties. Appuyez sur le bouton B pour tirer ou sur le bouton A pour lancer le ballon immédiatement.

3.13 CORNERS: Un marqueur apparaîtra. Placez le marqueur sur le joueur que

vous souhaitez contrôler et appuyez sur le bouton B. Le ballon sera dirigé automatiquement à proximité du joueur contrôlé. Vous pouvez déplacer le joueur contrôlé pour troubler les adversaires mais seulement dans une certaine limite. Si vous défendez un corner, le joueur contrôlé peut faire une tête pour éloigner le ballon.

3.14 COUPS FRANCS PRÉDÉFINIS: Deux joueurs seront à proximité du ballon. Appuyez sur le bouton B pour faire un tir haut vers le but et utilisez la fonction Effet pour incurver la trajectoire du ballon. Appuyez sur le bouton A pour passer le ballon au joueur le plus proche. Le jeu continue ensuite normalement.

3.15 COUPS PRÉDÉFINIS: Lorsqu'un corner ou un coup franc prédéfini est accordé, vous avez un choix de coups prédéfinis. Pour en sélectionner un, maintenez le bouton X enfoncé, et utilisez le **bouton D** pour sélectionner l'un des **HUIT** coups. Chaque direction du **bouton D** correspond à un coup prédéfini différent. Les coups qui suivent se font automatiquement, à l'exception du dernier que vous contrôlez. Il faut bien s'exercer pour que les coups prédéfinis soient efficaces.

3.16 COUP D'ENVOI: Lorsque vous arrivez sur le terrain, les équipes sont présentées. En partant du gardien de but, le ballon circule entre les joueurs, qui montrent chacun certaines de leurs aptitudes. Le nom du joueur apparaît en bas de l'écran. L'équipe qui joue à domicile est présentée en premier.
Vous pouvez mettre fin à la présentation à tout moment en appuyant sur le bouton B.

3.17 MODE ÉQUIPE: Deux joueurs s'associent contre l'ordinateur.

3.17.1 Utilisez les boutons L ou R pour contrôler le joueur se trouvant le plus près du ballon.

3.17.2 Si le joueur contrôlé est celui qui est le plus proche du ballon, vous contrôlerez le second plus proche.

3.17.3 Le joueur 1 contrôle tous les menus.

3.17.4 CORNERS Les deux joueurs peuvent sélectionner les joueurs à contrôler.

3.17.5 COUP FRANC PRÉDÉFINI: Le joueur 1 effectue le coup franc. Le joueur 2 contrôle le joueur se trouvant à côté de celui qui shoote.

3.17.6 Les coups prédéfinis ne sont pas disponibles.

4.0 MENU PRINCIPAL

4.1 MATCH AMICAL: EURO ou INT (INTERNATIONAL)

Toutes les options du menu OPTIONS sont disponibles. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un ami, ou vous associer avec un ami contre l'ordinateur. Souvenez-vous de configurer le contrôle du ballon et le niveau d'aptitude à votre convenance. Comme vos aptitudes et votre contrôle s'améliorent avec

l'expérience, choisissez un niveau supérieur. Le jeu devient extrêmement intéressant lorsque les deux niveaux sont réglés au plus haut.

4.2.1 MATCH EUROPÉEN AMICAL: Vous pouvez sélectionner deux équipes parmi les 96. 16 équipes anglaises sont affichées. Deux équipes sont présélectionnées. Pour sélectionner ou désélectionner une équipe, placez la surbrillance sur l'équipe et appuyez sur le bouton B. Pour afficher d'autres équipes (celles d'Italie par exemple), utilisez le **bouton D** pour placer la surbrillance sur Italie et appuyez sur le bouton B. Vous pouvez sélectionner une équipe allemande pour affronter une équipe française. N'oubliez pas de désélectionner les équipes présélectionnées.

4.2.2 MATCH INTERNATIONAL AMICAL: 24 des meilleures équipes du monde sont disponibles. Les équipes internationales sont d'un niveau bien supérieur à celui des équipes européennes.

4.3 COMPÉTITIONS: Il y a un choix de 5 compétitions de Ligue et 7 coupes. Chaque compétition a des règles qui lui sont propres. 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à une compétition.

4.3.1 Dans toutes les compétitions, quatre options sont disponibles.

4.3.2 JOUER: Vous pouvez jouer sur le terrain.

4.3.3 PRÉDIRE: L'ordinateur prédit les résultats.

4.3.4 REGARDER: Vous pouvez regarder le match. Si votre équipe est sur le terrain, vous pouvez discuter avec elle, organiser les remplacements des joueurs, etc...

4.3.5 QUITTER Vous pouvez quitter la compétition et retourner au menu OPTIONS.

4.4 LIGUES: Il y a cinq compétitions de Ligue nationale. Chaque ligue est composée de 16 équipes. À l'intérieur de chaque ligue, les équipes suivent la formation nationale.

4.5 COUPE: Il y a cinq compétitions de coupe. Chaque compétition de coupe nationale est composée de 16 équipes et est basée sur un système éliminatoire. Le vainqueur participe à la manche suivante.

4.5.1 Si le résultat est nul, on joue les prolongations. Si après les prolongations le résultat est encore nul, on procède à une série de tirs au but.

4.5.2 TIRS AU BUT AVEC ÉLIMINATION INSTANTANÉE: Chaque camp a droit à cinq penalties. Si après les cinq penalties il n'y a toujours pas de vainqueur, chaque camp tire un penalty, chacun son tour. Les tirs au but continuent jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré après les deux penalties.

4.5.3 COUPE D'EUROPE entre les 32 meilleures équipes européennes. C'est une compétition en deux manches, avec des règles de but à l'EXTÉRIEUR. Si après la deuxième manche, des équipes se retrouvent avec le même nombre de points, les buts marqués à l'extérieur sont comptés doubles. Si le total est

toujours identique, on a recours aux prolongations et aux tirs au but, détaillés dans la section 4.5.2, pour décider du vainqueur.

4.5.4 COUPE DU MONDE: Elle regroupe 24 équipes internationales. La première partie de la compétition se joue comme une compétition de ligue. La ligue est basée sur 6 groupes de 4 pays chacun. Le vainqueur, son second, et les quatre suivants se retrouvent au tour suivant. Le tour suivant fonctionne selon un système éliminatoire et les règles expliquées dans la section 4.5.2 s'appliquent.

4.6 L'ENTRAÎNEMENT

4.6.1 L'entraînement a deux fonctions: d'une part, apprendre à contrôler le ballon et le joueur; d'autre part, améliorer ses aptitudes et sa synchronisation, afin de profiter au maximum de Kick Off 3. Les options disponibles vous encouragent à perfectionner certains aspects du jeu. Réglez le niveau d'aptitude et le contrôle du ballon à votre convenance. Quand vous maîtriserez bien ce niveau, vous pourrez choisir un réglage un peu plus difficile.

4.6.2 DRIBBLE ET SHOOT: Cet entraînement est très important pour apprendre à contrôler le ballon. Au niveau 1 les cônes sont très espacés. Vous devez dribbler autour de chaque cône et tirer vers le but. Vous devez marquer 3 buts à chaque niveau pour passer au niveau suivant. S'il y a des cônes sur la ligne de but, vous devrez effectuer un tir lobé pour marquer. La ligne de score indique le taux de réussite et le nombre d'essais dans les 3 minutes qui vous sont allouées.

4.6.3 ENTRAÎNEMENT DE L'ÉQUIPE: MODE UN JOUEUR ou ÉQUIPE: Vous pouvez vous entraîner à effectuer des passes, des shoots, des tirs lobés et tous les autres coups sans être dérangé par l'équipe adverse. Vous pouvez également vous entraîner aux corners. Mais surtout, vous pouvez vous exercer aux COUPS PRÉDÉFINIS pour les corners à gauche et à droite (pas en mode Équipe). Souvenez-vous que tous les coups sont automatiques sauf le dernier, que vous contrôlez. Améliorez votre synchronisation afin de pouvoir marquer si vous en avez la possibilité.

4.6.4 COUPS FRANCS PRÉDÉFINIS: Vous pouvez vous entraîner aux coups francs prédéfinis dans trois positions. Une ligne de cônes est placée à une certaine distance du ballon pour représenter le mur de défense. Vous pouvez effectuer un coup franc normal ou sélectionner l'un des six coups prédéfinis.

4.6.5 CROISER: Cette tactique vous aidera à marquer des buts quand vous serez à l'avant. Si le joueur se trouve dans la surface de but ou à proximité, le ballon sera croisé au hasard: à hauteur de la tête pour une tête; à hauteur de la poitrine, juste devant, pour une tête plongeante, ou juste derrière, pour un tir en ciseaux; ou à hauteur de la cheville pour une reprise de volée. Si vous éloignez davantage le joueur, il y aura passe à une hauteur comprise entre le sol et la taille. Vous devrez effectuer une reprise de volée ou tirer.

4.6.6 PENALTIES: Effectuer et arrêter cinq penalties.
4.6.7 ÉVALUATION: Vous pouvez demander une évaluation globale de vos aptitudes. Vous serez testé pour les catégories Dribble + Shoot, Penalties et Croiser, et recevrez un score sur 100.
4.6.8 QUITTER: Appuyez sur le bouton START pour quitter l'entraînement et revenir au menu Entraînement. Pour quitter le menu Entraînement, appuyez à nouveau sur le bouton START.
4.7 CHALLENGE: cette option teste vos aptitudes de joueur jusqu'à leurs limites. Vous pouvez sélectionner l'une des 24 équipes internationales pour affronter ANCO UNITED. Il y a deux Challenges de 25 tours chacun. Pour passer au tour suivant, vous devez remporter le tour actuel. Il y a quatre options.
4.7.1 NOUVEAU CHALLENGE: Vous amène au premier tour du Challenge.
4.7.2 CONTINUER CHALLENGE: Lorsque vous terminez un tour du Challenge, un mot de passe apparaît. Si vous avez gagné, l'option vous emmènera au tour suivant, sinon vous retournerez au tour auquel vous venez de participer.
4.7.3 ENTRER MOT DE PASSE: À partir du menu principal, vous pouvez entrer le mot de passe fourni précédemment et continuer le Challenge.
4.7.4 QUITTER: Notez le mot de passe avent de quitter cet écran.
4.7.5 ENTRER UN MOT DE PASSE: Placez le pointeur sur la lettre que vous voulez entrer et appuyez sur le bouton B.
EFFACER: pour effacer la lettre précédente.
PRÉCÉDENT: déplace le curseur vers la gauche.
SUIVANT: déplace le curseur vers la droite.
TERMINÉ: met fin à la sélection.

5.0 MENUS DU JEU

5.1 MENU PAUSE: Appuyez sur le bouton **START** à tout moment du jeu pour l'interrompre et afficher le menu Pause. Utilisez le **bouton D** pour mettre l'option désirée en surbrillance et appuyez sur le bouton B. Les options sont détaillées ci-dessous. Appuyez sur le bouton START pour quitter le menu PAUSE.
5.2.1 REMPLACEMENTS: Les joueurs portant les numéros 2 à 11 seront affichés ainsi que leurs noms. Placez la surbrillance sur le joueur que vous désirez remplacer, et appuyez sur le bouton B. Une liste des joueurs remplaçants sera ensuite affichée. Sélectionnez un remplaçant. Le remplacement s'effectue lorsque le ballon n'est pas en jeu. Souvenez-vous, vous ne pouvez effectuer que deux remplacements par match. Un joueur qui a reçu un carton rouge ne peut pas être remplacé.
5.2.2: DISCUSSION D'ÉQUIPE: voir 5.3
5.2.3 ÉVÉNEMENTS DU MATCH: voir 5.4
5.2.4 REVOIR L'ACTION: Vous pouvez voir les dernières secondes du jeu à tout

moment. Quatre symboles sont affichés en bas.
Les symboles de gauche à droite sont:
II: (Pause): Le replay est en pause.
I: Le replay est en pause à moins que vous n'appuyiez sur le bouton B. Vous pouvez utiliser cette fonction pour obtenir un affichage image par image du Replay.
S: le replay se déroule au ralenti.
>: Replay normal.
Utilisez le **bouton D** pour déplacer la surbrillance et appuyez sur le bouton B.
5.2.5 BRUITS DE LA FOULE: Ceci vous permet d'activer (**ON**) ou de désactiver (OFF) les bruits de la foule. Les effets sonores du jeu, comme les shoots, ne sont pas affectés.
5.2.6 QUITTER LE JEU: Cette option vous permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal (dans les matchs amicaux seulement). Vous ne pouvez pas quitter les compétitions.
5.2.7 Appuyez sur le bouton **START** pour retourner au jeu.
5.3 MENU DISCUSSION D'ÉQUIPE
Vous pouvez donner des instructions à vos joueurs afin qu'ils modifient le cours du match. Vous pouvez donner ces instructions pendant le jeu. Les instructions qui ont déjà été données sont en surbrillance.
5.3.1 POUSSER VERS L'AVANT: Tactique d'attaque. Les joueurs prennent des positions tactiques à l'avant.
5.3.2 SE REPLIER: C'est l'inverse de pousser vers l'avant.
5.3.3 TEMPORISER: Ne prendre aucun risque.
5.3.4 JOUER DE MANIÈRE AGRESSIVE: Devenir agressif.
5.3.5 RELAX: Appréciez le jeu. Les joueurs jouent plus tactiquement et sont moins agressifs.
5.3.6 MARQUAGE RAPPROCHÉ: Les avants adverses sont marqués par vos défenseurs dans votre camp.
5.3.7 MARQUAGE SERRÉ: Vos milieux de terrain et vos défenseurs marquent l'adversaire.
5.3.8 DÉMARQUER: Annule le marquage.
5.4 ÉVÉNEMENTS DU MATCH (MATCH FACTS): Tout au long du match, vous verrez s'afficher des renseignements concernant l'équipe qui possède le ballon, le nombre de buts tentés et de tirs réussis, etc... Ceci vous permet d'évaluer la façon dont vous jouez. Si vous êtes en possession du ballon beaucoup moins souvent que l'adversaire, vous devriez sélectionner un contrôle de ballon plus facile. Si vous n'avez réussi que quelques buts malgré de nombreuses tentatives, vous devez vous entraîner un peu plus. Appuyez sur le bouton **START** pour quitter ce menu.

6.0 SÉLECTION D'ÉQUIPE

6.1 L'écran équipe indique le nom de l'équipe ainsi que les tactiques sélectionnées par l'ordinateur pour cette équipe. Appuyez sur le **bouton D** vers la gauche ou la droite pour placer la surbrillance sur l'une ou l'autre des options.
6.2 JOUEURS: Lorsque le nom de l'équipe est en surbrillance, appuyez vers le haut ou le bas sur le joypad afin de mettre certains joueurs en surbrillance. Les équipes comprennent 16 joueurs. Lorsque la surbrillance arrive au bas de l'écran la liste des joueurs défile à l'écran.
6.3 ÉCHANGER JOUEURS: L'ordinateur a sélectionné la meilleure équipe disponible. Si vous désirez remplacer un joueur, placez la surbrillance sur ce dernier et appuyez sur le bouton B. Placez ensuite la surbrillance sur le joueur que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton B. Les joueurs changeront de position.
6.4 CHANGER DE TACTIQUES: Appuyez sur le **bouton D** vers la droite pour mettre en surbrillance les tactiques actuelles. Appuyez sur le **bouton D** vers le haut ou le bas pour modifier les tactiques. Le bas de l'écran change lorsque vous passez en revue les 8 tactiques disponibles. L'écran terrain indique le type de joueur dont vous avez besoin pour effectuer cette tactique. La défense est affichée en vert, les milieux de terrain en bleu et les avants en rouge. Les rayures jaunes sur le ballon indiquent que le joueur aura besoin d'être rapide pour jouer dans cette position. Par exemple, un arrière sera affiché sous la forme d'un ballon vert rayé de jaune.
6.5 Les informations suivantes accompagnent chaque joueur.

Type de joueur: Gardien de but (**GAR**)
Défenseur (**DEF**)
Milieu de terrain (**MIL**)
Avant (**AVT**)

6.6 APTITUDES ET ATTRIBUTS: Chaque joueur dispose d'une combinaison d'aptitudes et d'attributs qui lui sont propres, ils sont tous différents et donc uniques. Il y a 1536 joueurs européens et 384 joueurs internationaux. On fait la moyenne de chaque aptitude et attribut. Si un joueur dépasse cette moyenne, l'aptitude ou l'attribut en question est affiché. La moyenne des joueurs internationaux est bien supérieure à celle des joueurs européens. Chaque joueur est également accompagné d'un chiffre qui peut aller de 1 à 5 et concerne l'aptitude générale du joueur.
6.6.1 VISION (VSN): Un joueur qui a de la vision sait anticiper et a tendance à effectuer des passes longues.
FLAIR (FLR): Un joueur qui a beaucoup de flair conservera le ballon et avancera vers la moitié de terrain de l'équipe adverse, au lieu de faire des passes. Il aura

également tendance à tirer de loin.
VITESSE (VIT): Le joueur sera capable de faire des accélérations soudaines.
AGILITE (AGL): Un joueur très agile saura faire des têtes aériennes, des ciseaux, et pourra prendre rapidement le contrôle du ballon après l'avoir reçu sur la poitrine.
6.6.2 Les aptitudes sont les Passes (**PAS**), les Tacles (**TAC**), les Têtes (**TET**) et les Shoots (**SHT**).
6.6.3 JOUEURS CLE: Ce sont les joueurs qui ont une combinaison particulière d'attributs et d'aptitudes au-dessus de la moyenne. C'est grâce à eux que chaque équipe a un style de jeu spécifique. La qualité de ces joueurs clé varie selon les équipes.
MENEUR (**PMK**): C'est un milieu de terrain qui a de la vision, du flair, et une aptitude particulière pour les passes.
ARRIERE (ARR.) VOLANT (**SWP**): C'est un défenseur qui a de la vision et une aptitude particulière pour les passes. Il joue derrière la défense. Il est généralement le meilleur pour passer le ballon de l'arrière.
LIBERO (**LIB**): Comme l'arrière volant, mais il joue devant la défense. Il est capable de prendre le ballon à l'équipe adverse. Beaucoup de flair.
BUTEUR (**STK**): Un avant agile et rapide, qui a une aptitude particulière pour les shoots, mais n'a pas beaucoup de flair.
HOMME CIBLE (**TMN**): Un avant qui a des aptitudes particulières pour les têtes et les shoots.
ÉQUIPIER BUTEUR (**GMK**): Un avant qui a de la vision et une aptitude particulière pour les passes; son rôle est normalement d'assister le buteur mais il est tout à fait capable de marquer lui aussi.
AILIER (**WNG**): Un joueur qui a du flair, est rapide, et a une aptitude particulière pour les passes.
ARRIERE (ARR.) CENTRE (**CBK**): Un défenseur qui a des aptitudes particulières pour les passes et les tacles.
ARRIERE (**FBK**): Un défenseur rapide, et qui a une aptitude particulière pour les tacles.
6.7 Bien que l'ordinateur ait sélectionné la meilleure équipe, vous pouvez remplacer n'importe quel joueur. Sélectionnez le joueur que vous voulez remplacer, puis le joueur que vous désirez lui substituer. Vous avez une équipe de 11 joueurs et 2 remplaçants.
6.7.1 En mode deux joueurs, le joueur 2 sélectionnera son club après le joueur 1 en utilisant le joypad 2.
6.7.2 En mode Équipe, le joueur 1 sélectionne l'équipe.

7.0 RÈGLES

7.1 REMPLACEMENT: Vous ne pouvez utiliser que deux remplaçants. Un joueur renvoyé du terrain après 2 cartons jaunes ou un carton rouge ne peut pas être remplacé.
7.2 FAUTE PROFESSIONNELLE (PROF.): Un joueur reçoit un carton rouge s'il commet une faute sur un joueur de l'équipe adverse en possession du ballon, alors que ce dernier est visiblement en position de marquer.
7.3 PASSE ARRIÈRE: Un joueur n'a pas le droit de passer le ballon à son gardien de but. Un coup franc sera accordé.
7.4 HORS-JEU: Il doit y avoir un joueur de l'équipe adverse entre le joueur qui reçoit une passe et le gardien de but au moment où la passe est effectuée.
7.5 FAUTE: C'est une faute de tacler un joueur de l'équipe adverse en possession du ballon, par derrière. Un coup franc est accordé à l'équipe adverse.

8.0 QUELQUES MOTS SUR LE STYLE DE JEU ET LES TACTIQUES

8.1 Kick Off 3 est unique car chaque équipe internationale a son propre style, ce qui confère au jeu une diversité et une complexité accrues. Kick Off 3 ne se retrouvera pas au fond d'un placard au bout de deux semaines! Les variations infinies des styles de jeu et des tactiques procurent un intérêt durable. Il faut du temps pour atteindre la perfection! Vous trouverez ci-dessous quelques exemples des différents styles de jeu.

8.2 ALLEMAGNE 1-4-3-2

Composez votre équipe d'un arrière volant et de deux arrières attaquants. Le gardien de but tire rarement et lance généralement le ballon à l'arrière volant; ce dernier le passe à un arrière qui court ensuite vers l'avant avec le ballon. Un meneur situé au milieu du terrain a pour rôle d'aider les deux buteurs. Les joueurs sont très disciplinés. Par contre, leur flair et leur agilité sont moyens.

8.3 HOLLANDE 4-1-3-2

Utilisant plus ou moins les mêmes tactiques que les Allemands, les Hollandais jouent cependant avec un libero placé devant les quatre arrières. Il sert d'arrière volant mais est également tout à fait capable de prendre le ballon à l'équipe adverse. Au milieu du terrain, il y a deux ailiers au service de deux buteurs. Comme les Brésiliens, les joueurs hollandais bénéficient de beaucoup de flair et d'agilité. Les ailiers sont très à l'aise avec le ballon et le passent généralement aux buteurs.

8.4 ANGLETERRE 4-4-2

Le gardien de but dégagera systématiquement le ballon. Au milieu du terrain, il y a deux ailiers, dont le rôle est de croiser le ballon en l'air pour le passer à l'homme cible ou à l'équipier buteur qui sont derrière les buteurs. La formation est en fait davantage 4-3-1-2, privilégiant l'avant et le milieu du terrain.

8.5 BRÉSIL 4-3-2-1

Avec 2 liberos à l'arrière, le ballon avance rapidement vers le but adverse. Il y a deux équipiers buteurs au service d'un seul buteur. Les Brésiliens jouent avec beaucoup de flair et d'agilité et tous les joueurs de l'équipe sont capables de marquer des buts.

8.6 Ces exemples illustrent les différents styles et tactiques de jeu des équipes internationales. Une équipe utilisant la même formation que le Brésil, mais avec des joueurs clé différents, jouera de façon totalement différente. La qualité des joueurs, et plus particulièrement des JOUEURS CLÉ, fait toute la différence. Si vous contrôlez un meneur de qualité et appuyez sur le bouton A pour faire une passe, il cherchera à voir s'il peut passer le ballon à un ailier ou à un équipier buteur afin de percer la défense, au lieu de le passer simplement au joueur le plus proche.

© 1994 ANCO GAMES
SOUS LICENCE DE: VIC TOKAI EUROPE LTD
PUBLIÉ PAR: VIC TOKAI EUROPE LTD
TOKAI HOUSE
9 DUNCAN CLOSE, MOULTON PARK,
NORTHAMPTON, NN3 6WL, R.U.
Tél: **(+44) 604 671415** Fax: **(+44) 604 670 864**

PROGRAMME:
Steve Screech

ASSISTÉ DE:
Jon Atkins
Edward Boyling

GRAPHISMES:
Brian Van Der Peer
Anthony Smith

MUSIQUE ET EFFETS SONORES:
Koji Hayashi

TESTEURS:
Wayne Meazza
Paul Aldridge
Anita Gupta

Garantie limitée de 90 jours

VIC TOKAI garantit à l'acheteur initial de ce produit uniquement que le produit fourni avec ce manuel fonctionnera comme indiqué dans ce manuel pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si ce produit s'avérait défectueux pendant cette période de 90 jours, nous le réparerons ou le remplacerons, à notre discrétion. Retournez-le simplement à VIC TOKAI, port payé, accompagné d'une preuve d'achat datée. La réparation ou le remplacement gratuit du produit (exception faite du prix de port) à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions, à la suite desquels le produit risque d'être irréparable et auquel cas le coût de la réparation ou du remplacement incombera à son propriétaire.
Cette garantie exclut toute autre garantie, orale ou écrite, expresse ou implicite. Toutes les garanties implicites applicables à ce produit, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à une période de 90 jours à compter de la date d'achat de ce produit. Vos droits statutaires ne sont pas affectés.

VICTOKAI EUROPE LTD.
9 Duncan Close,
Moulton Park,
Northampton,
NN3 6WL
Tel: (01604) 648326

1.0 EINLEITUNG

KICK OFF 3 - "The European Challenge" ist anders als alle anderen Computer-Fußballspiele. Die Mannschaften nutzen das gesamte Spielfeld, und die Aktionen auf dem Feld spiegeln den Stil wider, den die jeweiligen Mannschaften normalerweise bevorzugen. Jede Mannschaft verfügt über eine bestimmte Anzahl von Schlüsselspielern, deren Qualität die Stärke des Teams ausmacht. Zu diesen gehören beispielsweise Flügelstürmer, die den Ball an die Außenlinie bringen, bevor sie ihn in die Mitte flanken. Ebenfalls entscheidend sind die Fähigkeiten der Spielmacher, die den Ball weit nach vorn spielen, um die Verteidigung des Gegners zu durchbrechen. Diese Merkmale geben dem Spiel eine völlig neue Dimension. Durch die Auswahl zwischen jeweils drei Schwierigkeitsstufen für Ballkontrolle, Geschicklichkeit (Skill-Level) und Geschwindigkeit im OPTIONS-Menü ist das Spiel schnell zu beherrschen und kann vom Neuling bis zum erfahrenen Spieler sofort mit Begeisterung aufgenommen werden.

1.1 ALLGEMEINES

1.1.1 MENÜS: Drücken Sie **START**, um zum nächsten Menü zu gelangen. Von einigen Menüs aus können Sie auch zum vorherigen zurückkehren, indem Sie **SELECT** betätigen.

1.1.2 JOYPADS: Falls Sie kein Nintendo-Joypad benutzen, achten Sie darauf, daß Ihr Joypad normal eingestellt ist. Sämtliche Schalter (TURBO, AUTO, QUICKFIRE, SLOWMO etc.) sollten auf NORMAL stehen, da das Spiel sonst abstürzen könnte.

2.0 OPTIONEN

Mit den OPTIONEN legen Sie das Spielumfeld fest. Der Standard-Level ist so eingestellt, daß sowohl Neulinge als auch Experten mit voller Spielfreude gegen den Computer oder gegeneinander antreten können. Die vorgegebenen Einstellungen der Optionen sind jeweils fettgedruckt.

2.1 FOULS - ABSEITS - VERLETZUNGEN: Ja oder NEIN. Die Standardeinstellung **NEIN** bietet Ihnen ein knallhartes Spiel ohne das Eingreifen eines Schiedsrichters. Wenn Sie ein ernsthaftes Spiel mit den kompletten Fußballregeln vorziehen, wählen Sie stattdessen Ja.

2.2 VERLÄNGERUNG: Bei Freundschaftsspielen können Sie zwischen Ja oder NEIN wählen. Wenn Sie sich für Ja entscheiden, kommt es am Ende der Verlängerung zum Elfmeterschießen, falls noch immer kein Ergebnis erzielt wurde.

2.3 DAUER: 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 und 2 x 15 Minuten stehen für

Freundschaftsspiele zur Wahl. Bei den Meisterschaften können Sie sich zwischen 2 x 3 und 2 x 5 entscheiden.
2.4 SPIELFELD: Normal, Naß, Matschig und Hart. Die Spielfeldeinstellung beeinflußt das Abspringen und Rutschen des Balls. Beim höchsten Schwierigkeitsgrad spielen die Teams auf einem gestreiften Feld.
2.5 BALLKONTROLLE: Neuling, Mittel oder Hart. Auf der Neulingsstufe läßt sich der Ball noch sehr leicht kontrollieren. Bei der Einstellung "Hart" handelt es sich um Fußball mit nur einer Ballberührung.
2.6 SKILL LEVEL: Neuling, Mittel und Hart. Die Geschicklichkeit der beiden Spieler wird einzeln festgelegt. Ein unerfahrener Spieler, der auf dem Neulingslevel spielt, kann einem erfahrenen Spieler auf Hartem Level ein ausgeglichenes Match liefern.
2.7 GESCHWINDIGKEIT: Neuling, Mittel und **Schnell**.
2.8 SCHIEDSRICHTER: Milde, Fair, Streng und **Beliebig**.

3.0 STEUERUNGEN

Die Steuerung in **KICK OFF 3** ist einfach zu erfassen und leicht zu bedienen. Benutzen Sie den TRAININGS-Modus, um die Steuerung zu erlernen und zu perfektionieren.
3.1 SPIELERSTEUERUNG: Der momentan gesteuerte Spieler wird durch eine Markierung angezeigt. Alle unten beschriebenen Bewegungen und Aktionen beziehen sich auf einen gesteuerten Spieler.
3.1.1 SPIELERBEWEGUNG: Benutzen Sie den **R-KNOPF**, um den gesteuerten Spieler in die gewünschte Richtung zu bewegen.
3.1.2 ÜBERTRAGUNG DER STEUERUNG: Die Spielersteuerung wird automatisch auf den Spieler übertragen, der am nächsten zum Ball steht, sobald er den Ball berührt oder den Bildschirm verläßt. Sie können die Steuerung jedoch auch manuell an den am dichtesten zum Ball stehenden Spieler übertragen, indem Sie Knopf L oder R drücken. Dies ist wichtig, wenn Sie einem angreifenden Gegenspieler den Ball abnehmen wollen. Drücken Sie L oder R, und der Spieler, der am nächsten zum Ball steht, wird von Ihnen gesteuert.
3.2 KNOPF A
3.2.1 FLANKE: Der Ball wird geflankt, wenn ein Mitspieler in Position ist, um ihn anzunehmen. Ein Spieler mit guter Übersicht, z.B. ein Spielmacher, flankt den Ball an eine Stelle, die ein Mannschaftsmitglied anlaufen kann. Drücken Sie den **R-KNOPF** in die Richtung, in die die Flanke gehen soll.
3.2.2 FALLRÜCKZIEHER: Wenn der Ball in der Luft ist, führt der Spieler einen Fallrückzieher aus.
3.3 KNOPF B

3.3.1 SCHUSS: Der Ball wird in die Richtung geschossen, in die der Spieler läuft.
3.3.2 TORSCHUSS: Läuft der Spieler auf das gegnerische Tor zu und ist weniger als 30 Meter davon entfernt, dann schießt er auf das Tor.
3.3.3 KOPFBALL: Wenn der Ball in der Luft ist, führt der Spieler einen Kopfball aus.
3.3.4 GLEITTACKLING: Wenn der Gegner im Ballbesitz ist, wendet der Spieler ein Gleittackling an. Bestimmen Sie die Richtung des Tacklings mit dem **R-KNOPF**.
3.3.5 VOLLEY: Wenn sich der Ball zwischen Knöchel- und Magenhöhe befindet, nimmt der Spieler ihn als Volley. Mit dem **R-KNOPF** legen Sie die Richtung des Volleys fest.
3.4. KNOPF X
3.4.1. SCHUB: Kurzer Beschleunigungsschub für den Spieler mit dem Ball.
3.4.2 HECHT-KOPFBALL: Wenn sich der Ball zwischen Brust- und Kniehöhe befindet.
3.5 KNOPF Y
3.5.1 CHIPPEN: Legt den Ball ein kurzes Stück in die Richtung vor, in die der gesteuerte Spieler läuft.
3.5.2 LANGER BALL: Befindet sich der Ball im eigenen Strafraum des Spielers, wird er aus dem Gefahrenbereich gekickt.
3.5.3 QUERPASS: Befindet sich der Ball auf den Flügeln in der Nähe des gegnerischen Tors, wird er in die Mitte geflankt. Dabei kann es sich um einen hohen oder einen flachen Paß handeln, abhängig vom Stil der jeweiligen Mannschaft. Benutzen Sie den **R-KNOPF**, um die Richtung des Querpasses zu bestimmen.
3.6 KNÖPFE B + Y
3.6.1. HOHER SCHUSS: Läuft der Spieler auf das gegnerische Tor zu und ist noch etwa 25 Meter davon entfernt, wird der Ball im hohen Bogen in Richtung Tor geschossen. Mit der Korrektur-Funktion können Sie die Flugbahn verändern.
3.7 KNÖPFE B + X
3.7.1 HARTER SCHUSS: Der Ball wird hart und niedrig geschossen.
3.8 KNÖPFE A + X
3.8.1 ANHEBEN: Der Ball wird für einen Volley oder Hecht-Kopfstoß in Brusthöhe gebracht.
3.9 KORREKTUR: Mit dieser Funktion können Sie kurz nach dem Schuß die Flugbahn des Balls beeinflussen. Drücken Sie den **R-KNOPF** rechts oder links, um die Richtung des Balls zu ändern. Denken Sie aber daran, daß diese Korrektur nur für Sekundenbruchteile nach dem Schuß möglich ist.
3.10 EINWURF: Wählen Sie mit dem **R-KNOPF** eine der fünf Vorwärtsrichtungen

für den Wurf, und drücken Sie Knopf B.

3.11 ELFMETER: EINEN ELFMETER AUSFÜHREN: Drücken Sie den **R-KNOPF** in eine der fünf Vorwärtsrichtungen, und betätigen Sie Knopf A, um den Ball in diese Richtung zu plazieren, oder Knopf B, um dorthin zu schießen. Schießen ist weniger genau als Plazieren.

ABWEHREN EINES ELFMETERS: Drücken Sie den **R-KNOPF** in die Richtung, in die Sie hechten wollen, und betätigen Sie Knopf B.

3.12 TORWART: Der Torwart wird vom Computer gesteuert, außer bei Torabstössen und der Abwehr von Elfmetern. Drücken Sie Knopf B, um den Ball wegzuschießen, oder Knopf A, um ihn sofort zu werfen.

3.13 ECKSTÖSSE: Es erscheint eine Markierung. Ziehen Sie diese auf den Spieler, den Sie steuern möchten, und drücken Sie Knopf B. Der Ball wird daraufhin automatisch in die Nähe des gesteuerten Spielers befördert. Sie können den gesteuerten Spieler bewegen, um die Gegner zu verwirren, jedoch nur innerhalb eines bestimmten Rahmens. Wenn Sie gegen eine Ecke verteidigen, kann der gesteuerte Spieler den Ball aus der Gefahrenzone köpfen.

3.14 FESTGELEGTE FREISTÖSSE: Zwei Spieler werden in der Nähe des Balls aufgestellt. Drücken Sie Knopf B, um den Ball hoch in Richtung Tor zu schießen, und korrigieren Sie die Flugbahn. Drücken Sie Knopf A, um den Ball zum nächsten Spieler abzugeben. Daraufhin läuft das Spiel normal weiter.

3.15 FESTE SPIELZÜGE: Wenn ein Eckstoß oder ein festgelegter Freistoß vergeben wurde, haben Sie die Auswahl zwischen mehreren festen Spielzügen. Um einen festen Spielzug zu wählen, halten Sie Knopf X gedrückt, und wählen Sie mit Hilfe des **R-KNOPFES** einen von **ACHT** festen Spielzügen. Jede Richtung auf dem R-Knopf aktiviert einen anderen Spielzug. Die darauffolgenden Spielerbewegungen geschehen automatisch, abgesehen von der letzten Aktion, die Sie selbst steuern. Die festen Spielzüge müssen trainiert werden, um wirkungsvoll eingesetzt werden zu können.

3.16 ANSTOSS: Wenn Sie auf das Spielfeld gelaufen sind, werden zunächst die Mannschaften vorgestellt. Angefangen beim Torwart, wird der Ball jeweils an den nächsten Spieler weitergegeben, der immer etwas von seinem Können zum besten gibt. Die Spielernamen erscheinen dabei am unteren Bildschirmrand. Die Heimmannschaft wird immer zuerst vorgestellt.

Diese Vorstellung können Sie jederzeit durch Drücken von Knopf B abbrechen.

3.17 TEAMMODUS: Zwei Spieler bilden ein Team gegen den Computer.

3.17.1 Benutzen Sie die Knöpfe L oder R, um die Steuerung an den Spieler zu übertragen, der am nächsten zum Ball steht.

3.17.2 Ist der derzeit gesteuerte Spieler bereits der dem Ball am nächsten stehende, so steuern Sie den zweitnächsten.

3.17.3 Spieler 1 hat die Kontrolle über alle Menüs.

3.17.4 ECKSTÖSSE: Beide Spieler können die zu steuernden Kicker auswählen.
3.17.5 FESTGELEGTER FREISTOSS: Spieler 1 führt den Freistoß aus. Spieler 2 steuert das Mannschaftsmitglied, der am nächsten zum ausführenden Spieler steht.
3.17.6 In diesem Modus gibt es keine festen Spielzüge.

4.0 HAUPTMENÜ

4.1 FREUNDSCHAFTSSPIEL: EURO oder INT. (INTERNATIONAL)
Alle Optionen im OPTIONS-Menü sind verfügbar. Sie können entweder gegen den Computer oder einen Freund antreten, oder aber Sie bilden ein Zweierteam und spielen gemeinsam gegen den Computer. Vergessen Sie nicht, die Ballkontrolle und Geschicklichkeit nach Ihren Bedürfnissen festzulegen. Wenn sich Ihre Spielfähigkeiten und Ballkontrolle nach und nach steigern, können Sie die Einstellungen entsprechend ändern. Das beste Spiel erleben Sie, wenn beide Optionen auf die schwierigste Stufe eingestellt sind.
4.2.1 EURO-FREUNDSCHAFTSSPIEL: Wählen Sie aus 96 Mannschaften (darunter 16 englische) zwei aus. Es sind bereits zwei Mannschaften als Vorgabe markiert. Um ein Team zu wählen oder abzuwählen, bewegen Sie die Markierung auf das entsprechende Team und drücken Knopf B. Möchten Sie sich andere Mannschaften anzeigen lassen, z.B. ein italienisches Team, bewegen Sie die Markierung mit Hilfe des **R-KNOPFES** auf "ITALIEN." und drücken Knopf B. Sie können auch eine deutsche gegen eine französische Mannschaft antreten lassen. Denken Sie jedoch daran, erst die als Vorgabe markierten Mannschaften abzuwählen.
4.2.2 INTERNATIONALES FREUNDSCHAFTSSPIEL: 24 Spitzenteams aus der ganzen Welt stehen hier zur Wahl. Die internationalen Mannschaften haben einiges mehr zu bieten als die europäischen.
4.3 WETTBEWERBE: Sie können unter 5 Liga- und 7 Pokalwettbewerben wählen. Jeder Wettbewerb hat seine eigenen Regeln, und 1 - 4 Spieler können dort teilnehmen.
4.3.1 Bei jedem Wettbewerb stehen vier Optionen zur Verfügung.
4.3.2 PLAY: Sie können das Spiel auf dem Spielfeld bestreiten.
4.3.3. VORAUSSAGE: Der Computer sagt das Ergebnis voraus.
4.3.4 SPIEL VERFOLGEN (WACHE): Sie können sich das Spiel ansehen. Befindet sich Ihre Mannschaft auf dem Spielfeld, können Sie sich mit ihr besprechen, Spieler auswechseln etc.
4.3.5 QUIT: Sie können den Wettbewerb abbrechen und zum OPTIONS-Menü zurückkehren.
4.4 LIGEN: Es gibt fünf nationale Liga-Wettbewerbe. Jede Liga besteht aus 16

Mannschaften, die in etwa ihrem jeweiligen nationalen Muster folgen.
4.5 POKALE: Fünf Pokal-Wettbewerbe stehen zur Wahl. In jedem nationalen Pokal-Wettbewerb treten 16 Mannschaften gegeneinander an, und es wird das K.o.-System angewendet. Die siegreiche Mannschaft erreicht die nächste Runde.
4.5.1 Kommt es zu einem Unentschieden, wird Verlängerung gegeben. Falls auch die Verlängerung keine Entscheidung bringt, gibt es ein Elfmeterschießen.
4.5.2 ELFMETERSCHIESSEN: Jede Mannschaft führt im Wechsel 5 Elfmeter aus. Steht danach noch immer keine Sieger fest, erhalten beide Mannschaften einen weiteren Elfmeter. Dies geht so lange weiter, bis eine Mannschaft ihren Elfmeter verwandelt und die andere verfehlt.
4.5.3 EUROPAPOKAL: An diesem Wettbewerb nehmen 32 europäische Spitzenteams teil. Es werden jeweils ein Hin- und Rückspiel ausgetragen, wobei AUSWÄRTS-Torregeln angewendet werden. Haben beide Mannschaften nach dem Rückspiel das gleiche Gesamtergebnis, werden die auswärts erzielten Tore doppelt gewertet. Sind die beiden Gesamtergebnisse immer noch gleich, müssen Verlängerung und notwendigenfalls Elfmeterschießen entscheiden (siehe 4.5.2).
4.5.4 WORLD CUP: Hier gibt es 24 internationale Teams. Der erste Teil des Wettbewerbs wird nach dem Liga-Prinzip ausgetragen. Die Liga besteht aus 6 Gruppen mit jeweils 4 Ländern. Die Gruppensieger und Zweitplazierten sowie die besten vier Verlierer erreichen die nächste Runde. Diese wird nach dem K.o.-System gespielt, wobei die in Abschnitt 4.5.2 dargelegten Regeln zur Anwendung kommen.

4.6 DAS TRAINING

4.6.1 Das Training erfüllt zwei Funktionen: die Ball- und Spielersteuerung zu erlernen und Ihre Geschicklichkeit und Ihr Timing zu optimieren, damit Sie die Möglichkeiten von KICK OFF 3 voll ausschöpfen können. Mit Hilfe der verfügbaren Optionen können Sie bestimmte Einzelaspekte Ihres Spiels verbessern. Stellen Sie Ballkontrolle und Geschicklichkeit (Skill-Level) ganz nach Ihrem Können ein, und erhöhen Sie beide erst, wenn Sie sich sicher genug fühlen.
4.6.2 DRIBBELN + SCHIESSEN: Diese Übung ist zum Erlernen der Ballkontrolle unverzichtbar. Im 1. Level haben die Hindernisse noch einen bequemen Abstand voneinander. Sie dribbeln um diese Hindernisse und schießen auf das leere Tor. Auf jedem Level müssen Sie zuerst drei Tore schießen, um zum nächsten Level weitergehen zu können. Stehen Hindernisse auf der Torlinie, dann müssen Sie den Ball anheben, um ein Tor zu erzielen. Das Ergebnis zeigt Ihre Erfolge und die Zahl Ihrer Torschußversuche in der vorgegebenen Zeit von 3 Minuten an.
4.6.3 MANNSCHAFTSTRAINING: EIN SPIELER oder TEAMMODUS: Sie können Ballabgabe, Schüsse, Anheben des Balls und alle anderen Techniken trainieren, ohne daß Ihnen der Gegner dabei in die Quere kommt. Sie können

auch Eckstöße üben. Vor allem aber können Sie FESTE SPIELZÜGE von beiden Ecken aus trainieren (nicht im Teammodus). Denken Sie daran, daß hierbei alle Bewegungen außer der letzten Aktion, die Sie selbst steuern, automatisch ablaufen. Perfektionieren Sie das Timing, damit Sie Ihre Torchancen verwandeln können.

4.6.4 FESTGELEGTE FREISTÖSSE: Sie können drei Positionen für festgelegte Freistöße trainieren. In einigem Abstand vom Ball sehen Sie eine Reihe von Hindernissen, die die gegnerische Mauer darstellen. Sie können zwischen dem normalen Freistoß und den sechs festen Spielzügen wählen.

4.6.5 FLANKEN: Diese Übung erleichtert es Ihnen, Tore zu schießen, wenn Sie nach vorn gestürmt sind. Befindet sich der Spieler im oder in der Nähe des 5-Meter-Raums, dann wird der Ball vor das Tor geflankt, und zwar in Kopfhöhe für einen Kopfball, in Brusthöhe vor den Spieler für einen Hecht-Kopfstoß bzw. hinter ihn für einen Fallrückzieher oder in Knöchelhöhe für einen Volley. Wenn Sie den Spieler weiter nach außen ziehen, wird der Ball zwischen Boden- und Magenhöhe geflankt. Sie müssen dann mit einem Schuß oder einem Volley darauf reagieren.

4.6.6 ELFMETER: Führen Sie fünf Elfmeter aus, und versuchen Sie, ebenso viele abzuwehren.

4.6.7 GESAMTBEURTEILUNG: Hier können Sie Ihre Technik in allen Bereichen einschätzen lassen. Geprüft werden Dribbeln und Schießen, Elfmeter und Flanken. Sie erhalten dafür eine Wertung zwischen 0 und 100.

4.6.8 BEENDEN (QUIT): Drücken Sie START, um das Training zu beenden und zum Trainingsmenü zurückzukehren. Um das Trainingsmenü zu verlassen, drücken Sie erneut START.

4.7 CHALLENGE: Bei dieser Herausforderung werden Ihre Fähigkeiten auf die härteste Probe gestellt. Wählen Sie eine von 24 internationalen Mannschaften aus, und treten Sie mit ihr gegen ANCO UNITED an. Es gibt zwei Herausforderungen mit jeweils 25 Runden. Um die nächste Runde zu erreichen, müssen Sie die laufende Runde gewinnen. In diesem Modus gibt es vier Optionen.

4.7.1 NEUE HERAUSFORDERUNG: Damit beginnen Sie die erste Runde im Challenge-Modus.

4.7.2 CHALLENGE WEITERSPIELEN: Nachdem Sie eine Challenge-Runde abgeschlossen haben, erhalten Sie ein PASSWORT für diese Runde. Haben Sie gewonnen, gelangen Sie mit dieser Option in die nächste Runde. Haben Sie verloren, so spielen Sie die gleiche Runde noch einmal.

4.7.3 PASSWORT EINGEBEN: Wenn Sie vom Hauptmenü aus starten, können Sie das PASSWORT eingeben, das Ihnen zuvor erteilt wurde, und die Herausforderung fortsetzen.

4.7.4 QUIT: Schreiben Sie sich das PASSWORT auf, bevor Sie diesen Bildschirm verlassen.
4.7.5 EINGABE DES PASSWORTS: Bewegen Sie den Cursor auf den Buchstaben, den Sie eingeben möchten, und drücken Sie Knopf B.
LOESCH: Der vorige Buchstabe wird gelöscht.
VORH: Bewegt den Cursor nach links.
NÄCHST.: Bewegt den Cursor nach rechts.
ENDE: Beendet die Eingabe.

5.0 MENÜS WÄHREND DES SPIELS

5.1 UNTERBRECHUNGSMENÜ: Drücken Sie **START**, um das Spiel zu UNTERBRECHEN, und das Unterbrechungsmenü aufzurufen. Benutzen Sie den **R-KNOPF**, um den gewünschten Titel zu markieren, und drücken Sie Knopf B. Die Optionen werden im Folgenden beschrieben. Drücken Sie START, um das Unterbrechungsmenü zu verlassen.
5.2.1 AUSWECHSELN: Die Spielernummern 2 bis 11 werden mit den jeweiligen Namen aufgelistet. Bewegen Sie die Markierung auf den Spieler, den Sie auswechseln möchten, und drücken Sie Knopf B. Eine Liste mit den Nummern der Ersatzspieler erscheint, aus der Sie Ihren Auswechselspieler wählen können. Der Spieler wird ausgewechselt, sobald der Ball das Spielfeld verlassen hat. Denken Sie daran, daß Sie pro Spiel nur zweimal auswechseln dürfen. Ein Spieler, der eine rote Karte erhalten hat, kann nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.
5.2.2 BESPRECHUNG: Siehe 5.3.
5.2.3 MATCH-FAKTEN: Siehe 5.4.
5.2.4 WIEDERHOLUNG: Sie können die letzten Sekunden des Spiels jederzeit noch einmal ansehen. Dazu werden unten auf dem Bildschirm vier Symbole gezeigt.
Die Symbole stehen für (von links nach rechts):
II: (Unterbrechung): Die Wiederholung ist unterbrochen.
I: Die Wiederholung ist so lange unterbrochen, bis Knopf B gedrückt wird. Sie können diese Funktion dazu nutzen, die Wiederholung Bild für Bild ablaufen zu lassen.
S: Die Wiederholung wird in Zeitlupe abgespielt.
>: Normale Wiederholung.
Benutzen Sie den **R-KNOPF**, um die Markierung zu bewegen, und drücken Sie dann Knopf B.
Betätigen Sie die LEERTASTE, um die Wiederholung abzubrechen.
5.2.5 ZUSCHAUERSOUND: Diese Option kann während eines Spiels **EIN**- und

AUSGESCHALTET werden. Die übrigen Soundeffekte während des Spiels werden hierdurch nicht beeinflußt.

5.2.6 SPIEL BEENDEN: Beendet das Spiel und bringt Sie zum Hauptmenü zurück (nur bei Freundschaftsspielen).

Wettbewerbsspiele können nicht beendet werden.

5.2.7 Drücken Sie **START**, um das Spiel wieder aufzunehmen.

5.3 BESPRECHUNGSMENÜ

Sie können Ihren Spielern Anweisungen geben, um den Verlauf des Spiels zu ändern. Dies kann während des Spiels geschehen. Bereits gegebene Anweisungen erscheinen markiert.

5.3.1 NACH VORNE: Angriffszug. Die Spieler gehen nach vorne auf taktische Positionen.

5.3.2 HINTEN BLEIBEN: Das Gegenteil von "Nach vorne".

5.3.3 BALL FESTHALTEN: Gehen Sie kein Risiko ein.

5.3.4 MEHR EINSATZ: Werden Sie angriffsfreudiger.

5.3.5 SPASS AM SPIEL: Genießen Sie das Spiel. Ihre Jungs spielen mit mehr Flair und weniger aggressiv.

5.3.6 DRAN BLEIBEN: Die gegnerischen Stürmer werden von Ihren Verteidigern in Ihrer Hälfte gedeckt.

5.3.7 ENGE DECKUNG: Ihre Mittelfeldspieler helfen Ihren Verteidigern bei der Deckung.

5.3.8 DECKUNG LOCKERN: Den Gegnern mehr Spielraum lassen.

5.4 MATCH-FAKTEN: Während des Spiels werden Informationen über Ballbesitz, Schüsse aufs Tor, Torchancen u.ä. aufgezeigt. Diese verschaffen Ihnen einen guten Überblick über Ihr Spiel. Falls Sie wesentlich seltener im Ballbesitz sind als Ihr Gegner, dann sollten Sie auf leichtere Ballkontrolle umschalten. Wenn nur wenige Ihrer Schüsse das Tor treffen, raten wir Ihnen, mehr zu trainieren. Zur Rückkehr zum Hauptmenü verwenden Sie **START**.

6.0 KADER WÄHLEN

6.1 Der Bildschirm "Kader wählen" zeigt den Mannschaftsnamen und die Taktik, die der Computer für das Team gewählt hat. Bewegen Sie die Markierung mit Hilfe des R-KNOPFES Links und Rechts zwischen den beiden Überschriften hin und her.

6.2 SPIELER: Wenn der Mannschaftsname markiert ist, drücken Sie den **R-KNOPF** oben oder unten, um die verschiedenen Spieler hervorzuheben. Jeder Kader umfaßt 16 Spieler. Sie scrollen die Liste nach unten, indem Sie die Markierung nach unten bewegen.

6.3 SPIELER AUSTAUSCHEN: Der Computer hat zwar die beste Mannschaft

zusammengestellt, Sie können die Aufstellung jedoch ändern. Möchten Sie einen Spieler austauschen, bewegen Sie die Markierung auf ihn, und drücken Sie Knopf B. Bewegen Sie nun die Markierung auf den Spieler, den Sie an seine Stelle setzen möchten, und drücken Sie erneut Knopf B. Die beiden Spieler tauschen nun die Plätze.

6.4 TAKTIK ÄNDERN: Drücken Sie den **R-KNOPF** Rechts, um die gegenwärtige Taktik zu markieren. Drücken Sie den **R-KNOPF** dann Oben oder Unten, um die Taktik zu wechseln. Die Anzeige unten ändert sich laufend, während Sie durch die 8 verfügbaren Taktiken scrollen. Auf der Spielfeldanzeigen sehen Sie den Spielertyp, der die jeweilige Taktik anwenden soll. Die Abwehr erscheint in Grün, das Mittelfeld in Blau und die Stürmer in Rot. Die gelben Streifen auf dem Ball zeigen an, daß der Spieler schnell sein muß, um die jeweilige Position besetzen zu können. Ein Außenverteidiger wird beispielsweise als grüner Ball mit gelben Streifen dargestellt.

6.5 Für jeden Spieler erscheinen die folgenden Informationen.

Art des Spielers: Torwart (TW)
Verteidiger (VT)
Mittelfeldspieler (MFS)
Stürmer (ST)

6.6 Eigenschaften und Fähigkeiten: Jeder Spieler zeichnet sich durch eine einzigartige Kombination von Eigenschaften und Fähigkeiten aus, d.h. jeder Spieler weist ein anderes Profil auf. Es gibt 1536 Euro-Spieler und 384 internationale Spieler. Für jede Fähigkeit und Eigenschaft wird ein Durchschnittswert ermittelt. Liegt ein Spieler über diesem Wert, wird die jeweilige Fähigkeit oder Eigenschaft angezeigt. Der Durchschnitt für internationale Spieler liegt weit über dem für die Euro-Spieler. Außerdem erscheint neben jedem Spieler eine Einschätzung von 1 bis 5 Sternen, welche die Gesamtfähigkeiten des Spielers ausdrückt.

Es gibt folgende Fähigkeiten:

6.6.1 SPIELÜBERSICHT (BR): Ein Spieler mit Übersicht überschaut das ganze Spielgeschehen und steuert es mit langen Pässen.

FLAIR **(FLA)**: Ein Spieler mit viel Flair treibt den Ball selbst in die gegnerische Hälfte, anstatt ihn abzugeben. Er wagt auch eher einen Torschuß aus größerer Entfernung.

TEMPO **(TEM)**: Der Spieler kann mit einem plötzlichen Sprint Raum gewinnen.

BEWEGLICHKEIT **(BEW)**: Ein beweglicher Spieler kann zum Kopfstoß hechten, Fallrückzieher ausführen und den Ball nach dem Abstoppen mit der Brust schnell unter Kontrolle bringen.

6.6.2 Zum besonderen Können gehören Pässe **(PAS)**, Tackling **(TKL)**, Kopfstöße **(KOP)** und Schießen **(SCH)**.

6.6.3 SCHLÜSSELSPIELER: Spieler mit einer Kombination verschiedener überdurchschnittlicher Fähigkeiten. Dies sind die Spieler, die den besonderen Stil eines Landes prägen. Die Qualität der Schlüsselspieler variiert von einem Land zum anderen.
SPIELMACHER: Ein Mittelfeldspieler mit Spielübersicht, Flair und Flankengeschick.
AUSPUTZER: Ein Verteidiger mit Spielübersicht und Flankengeschick. Spielt hinter der Abwehr. Normalerweise der beste Spieler der Mannschaft beim Verteilen des Balls von hinten.
LIBERO: Wie der Ausputzer, spielt aber vor der Abwehr. Kann den Ball weit in die gegnerische Hälfte treiben. Viel Flair.
STURMSPITZE: Ein beweglicher, schneller Stürmer mit besonderem Schußtalent, allerdings wenig Flair (d.h. gierig).
ALLROUNDSTÜRMER: Ein schuß- und kopfballstarker Stürmer.
TORJÄGER: Ein Stürmer mit gutem Flankenspiel und Übersicht, der der Sturmspitze Vorlagen liefert, aber auch oft selbst Tore erzielt.
FLÜGELSTÜRMER: Ein schneller Spieler mit Flair und Flankengeschick.
VERTEIDIGER: Ein kopfballstarker Abwehrspieler mit Talent zum Tackling.
AUSSENVERTEIDIGER: Ein schneller Abwehrspieler, stark im Tackling.
6.7 Zwar hat der Computer das beste Team ausgewählt, doch Sie können jeden Spieler ersetzen. Wählen Sie zunächst den Spieler, der ersetzt werden soll, und dann den neuen Spieler. Sie verfügen über einen Kader aus 11 Spielern und 2 Ersatzmännern.
.**6.7.1** Im Zwei-Spieler-Modus wählt Spieler 2 seine Mannschaft nach Spieler 1.
6.7.2 Im Teammodus wählt Spieler 1 die Mannschaft.

7.0 REGELN

7.1 AUSWECHSELN: Sie können nur zwei Auswechselspieler einsetzen. Ein Spieler, der nach zwei gelben oder einer roten Karte vom Platz gestellt wird, kann nicht ausgewechselt werden.
7.2 TECHNISCHES FOUL: Ein Spieler, der einen Gegner im Ballbesitz foult, wenn dieser eine offensichtliche Torchance hatte, erhält sofort eine rote Karte.
7.3 RÜCKPASS: Das Zurückspielen zum Torwart ist den Spielern nicht erlaubt; es wird mit einem Freistoß geahndet.
7.4 ABSEITS: Zum Zeitpunkt des Abspiels muß sich der annehmende Spieler zwischen dem Torwart und einem gegnerischen Spieler befinden.
7.5 FOUL: Es gilt als Foul, einen gegnerischen Spieler, der in Ballbesitz ist, von hinten anzugreifen. Dies wird mit einem Freistoß für die Gegenseite bestraft.

8.0 EIN WORT ZU STIL UND TAKTIK

8.1 KICK OFF 3 ist einzigartig, da jede internationale Mannschaft ihren eigenen Spielstil hat und das Spiel auf diese Art mehr Tiefe und verbessertes Gameplay erhält. KICK OFF 3 wird mit Sicherheit nicht nach zwei Wochen in irgendeinem Schrank landen und verstauben. Die unendlichen Variationen in Stil und Taktik der Mannschaften ergeben ein Spiel, das Ihr Interesse dauerhaft fesseln wird. Nur Übung macht den Meister! Im Folgenden werden einige Spielweisen beschrieben.

8.2 DEUTSCHLAND 1-4-3-2

Die Weltmeister bauen ihr Team von hinten auf, mit einem Ausputzer und zwei angreifenden Außenverteidigern. Der Keeper wirft gewöhnlich den Ball zum Ausputzer - er spielt ihn nur selten mit dem Fuß. Der Ausputzer leitet den Ball dann an einen Außenverteidiger weiter, der ihn nach vorn bringt. Ein Spielmacher im Mittelfeld bedient die beiden Sturmspitzen. Die Spieler sind sehr diszipliniert, doch ihr Flair und ihre Beweglichkeit sind nur durchschnittlich.

8.3 HOLLAND 4-1-3-2

Obwohl sie im großen und ganzen die gleiche Taktik anwenden wie die Deutschen, spielen die Holländer mit einem Libero vor den vier Verteidigern. Er fungiert nicht nur als Ausputzer, sondern ist auch durchaus in der Lage, den Ball in die gegnerische Hälfte zu bringen. Das Mittelfeld hat zwei Flügelstürmer, die den zwei Sturmspitzen zuspielen. Die Holländer, wie auch die Brasilianer, spielen mit großer Individualität und Beweglichkeit. Die Flügelstürmer verfügen über großes Geschick in der Ballführung und spielen den Ball den Sturmspitzen gewöhnlich am Boden zu.

8.4 ENGLAND 4-4-2

Der Torwart stößt den Ball immer mit dem Fuß ab. Das Mittelfeld verfügt über zwei Außenstürmer, die den Ball in der Luft passieren, um hinter den Sturmspitzen den Allroundstürmer und den Torjäger auszumachen. Die Spielformation ist eigentlich eher 4-3-1-2 mit einer rhombenförmigen Angriffs- und Mittelfeldformation.

8.5 BRASILIEN 4-3-2-1

Mit der Aufstellung zweier Liberos wird der Ball am Boden schnell nach vorn gespielt. Zwei Torjäger bedienen eine einzige Sturmspitze. Die Brasilianer verfügen über große Beweglichkeit und viel Flair, und im Grunde ist jeder Spieler

ein potentieller Torschütze.

8.6 Diese Beispiele illustrieren die unterschiedlichen Stile und Taktiken der internationalen Mannschaften. Ein Team, das die gleiche Formation wie Brasilien, aber eine andere Aufstellung der Schlüsselspieler verwendet, wird völlig anders spielen. Die Fähigkeiten der Spieler, besonders der SCHLÜSSELSPIELER, sind absolut entscheidend. Wenn Sie einen guten Spielmacher auf dem Platz steuern und zum Paß Knopf A drücken, wird er, bevor er eine Flanke zum nächsten Spieler abgibt, sehen, ob er mit mehr Raumgewinn an einen Außenstürmer oder Torjäger abspielen und so die Verteidigung aufbrechen kann.

© 1994 ANCO GAMES
LIZENZIERT AN: VIC TOKAI EUROPE LTD
HERAUSGEGEBEN VON: VIC TOKAI EUROPE LTD
TOKAI HOUSE,
9 DUNCAN CLOSE, MOULTON PARK,
NORTHAMPTON NN3 6WL
GROSSBRITANNIEN
Tel: **++44 (0)604 671415** Fax: **++44 (0)604 670 864**

Programmierung:
STEVE SCREECH

Programmierungshilfe:
JON ATKINS
EDWARD BOYLING

Grafik:
BRIAN VAN DER PEER
ANTHONY SMITH

Musik & Soundeffekte:
KOJI HAYASHI

Spieltests:
WAYNE MEAZZA
PAUL ALDRIDGE
ANITA GUPTA

Garantie-Information

90-Tage-Garantie

VIC TOKAI garantiert dem ursprünglichen Käufer für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das mit diesem Handbuch gelieferte Produkt den Beschreibungen in diesem Handbuch entspricht. Erweist sich dieses Produkt innerhalb der Frist von 90 Tagen als fehlerhaft, wird es nach unserem Ermessen entweder repariert oder ersetzt. Schicken Sie das Produkt frankiert und mit dem Nachweis des Kaufdatums versehen an VIC TOKAI. Die Garantie ist auf den Ersatz/die Reparatur des Produktes für den ursprünglichen Käufer begrenzt, und mit Ausnahme des Rückportos entstehen dem Käufer dabei keine Kosten. Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzungserscheinungen. Produkte, die aufgrund von unkorrekter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. In einem solchen Fall kann das Produkt als irreparabel eingeschätzt werden, und der Besitzer muß für die Kosten der Reparatur/des Ersatzes selbst aufkommen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, seien sie mündlicher, schriftlicher, ausdrücklicher oder implizierter Art. Jegliche implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind - falls für dieses Produkt gültig - auf die oben genannte Frist von 90 Tagen ab Kaufdatum begrenzt. Ihre sonstigen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

VICTOKAI EUROPE LTD.
9 Duncan Close,
Moulton Park,
Northampton,
NN3 6WL
Tel: (01604) 648326

1.0 INTRODUCCIÓN

KICK OFF 3 El desafío europeo no se parece a otros videojuegos: los equipos utilizan todo el terreno de juego, y la acción que transcurre en el campo es el reflejo del estilo personal de cada equipo, quienes tienen un cierto número de jugadores clave con diferente grado de habilidad, la cual se refleja en la fuerza general del equipo. Los jugadores clave pueden ser extremos - que llevan el balón por la banda antes de realizar un pase hacia el centro - y directores de juego - que realizan pases largos para romper la defensa. Todas estas características le dan una nueva dimensión al juego. En el menú de OPCIONES (OPTIONS) se pueden encontrar tres ajustes diferentes para el control del balón, el nivel de técnica y la velocidad del juego, con lo que se le saca el mejor partido al juego y todos, desde el principiante al experto, pueden divertirse por igual.

1.1 ASPECTOS GENERALES

1.1.1 MENÚS: pulsa el botón **START** para acudir al siguiente menú, en algunos puedes retroceder al menú anterior cuando pulsas el botón **SELECT.**

1.1.2 CONTROLADORES: si no estás utilizando un controlador de Nintendo, comprueba que el funcionamiento es correcto. Coloca en NORMAL todas las características del estilo: TURBO, AUTO, TIRO RÁPIDO (QUICKFIRE), CÁMARA LENTA (SLOWMO), etc..., de lo contrario pueden surgir problemas.

2.0 OPCIONES

Aquí se pueden escoger las condiciones de entorno del partido. El nivel más cómodo está pensado para que, tanto un principiante como un experto, puedan disfrutar del juego por igual si se enfrentan al ordenador o si lo hacen entre sí. Los ajustes prefijados aparecen en negrita.

2.1 FALTAS - FUERAS DE JUEGO - LESIONES: SÍ o **NO**. Con la opción ajustada por defecto **(NO)** podrás jugar un partido sin las interrupciones del árbitro, pero si lo que quieres es un partido de verdad, siguiendo todas las reglas, escoge SÍ.

2.2 PRÓRROGA: escoge SÍ o **NO** para un partido amistoso. Si estás jugando con prórroga y has empatado al final de la prórroga, el resultado se decidirá a penaltis.

2.3 DURACIÓN: 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 y 2 x 15 minutos son las posibilidades para los partidos amistosos. En las competiciones la gama se limita a 2 x 3 y 2 x 5.

2.4 CAMPO: normal, mojado, embarrado y duro. La elección de campo influirá en el rebote la pelota y en cómo se desliza. Los equipos internacionales jugarán en un campo con franjas.

2.5 CONTROL DEL BALÓN: principiante, medio o difícil. En el nivel para

principiantes, es muy fácil controlar el balón. En el nivel difícil hay que jugar al primer toque.

2.6 NIVEL DE TÉCNICA: principiante, medio o internacional. El nivel de técnica de las dos personas que juegan se ajusta de forma independiente: un jugador novato puede elegir el nivel de principiante y jugar en igualdad de condiciones contra un experto, quien habrá de elegir el nivel internacional.

2.7 RITMO DEL JUEGO: principiante, medio o **rápido.**

2.8 ÁRBITRO: indulgente, justo, estricto y **al azar.**

3.0 LOS CONTROLES

Los controles de **KICK OFF 3** se manejan de forma natural y están diseñados para que resulten fáciles de usar. Para aprender y perfeccionar el manejo de los controles, utiliza la modalidad de PRÁCTICA.

3.1 CONTROL DEL JUGADOR : el jugador que va controlado aparece indicado con una señal. Todos los movimientos y acciones que se describen a continuación se refieren a un jugador que está controlado.

3.1.1 MOVIMIENTO DEL JUGADOR: utiliza la parte del **mando direccional** correspondiente a la dirección en la que quieres que corra el futbolista.

3.1.2 CAMBIO DE CONTROL: en cuanto el jugador más próximo al balón lo toque o se salga de la pantalla, el control pasará a él de forma automática. Para pasar manualmente el control al jugador más próximo al balón, pulsa el botón L o R. Esta jugada es muy útil cuando quieres hacerle una entrada a un jugador contrario que lleva el balón. Cuando pulsas estos botones (L o R), el jugador más próximo al balón pasa a ser un jugador controlado.

3.2 BOTÓN A

3.2.1 PASES : se efectúa un pase si hay algún jugador para recibirlo. Un jugador con buena visión de juego - por ejemplo, un director de juego - mirará alrededor para ver si puede hacer un pase largo que pueda ser recibido por un compañero.

3.2.2 CHILENA : si el balón está en el aire, el jugador realizará una chilena.

3.3 BOTÓN B

3.3.1 CHUTAR : el balón es lanzado en la dirección en la que corre el jugador.

3.3.2 TIRO A PORTERÍA : si el jugador está mirando hacia la portería y se encuentra dentro de un área de unos 27 metros (30 yardas), lanzará un tiro a puerta.

3.3.3 REMATE DE CABEZA : si el balón está en el aire, el jugador realizará un remate de cabeza.

3.3.4 ENTRADA DESLIZANTE : si el equipo contrario está en posesión del balón, el jugador realizará una entrada deslizante. Pulsa el mando direccional

para establecer la dirección de la entrada.
3.3.5 VOLEA : si el jugador recibe el balón entre el estómago y los tobillos, realizará una volea. Pulsa el mando direccional para establecer la dirección de la volea.
3.4 BOTÓN X
3.4.1 ARRANCADA : breve acelerón del jugador que lleva el esférico.
3.4.2 LANZARSE DE CABEZA : si el balón está entre el pecho y las rodillas, el jugador se lanzará de cabeza.
3.5 BOTÓN Y
3.5.1 PICAR EL BALÓN : el balón se eleva un poco en la dirección en la que está corriendo el jugador.
3.5.2 BALÓN LARGO : si el balón está en el área de penalti del jugador (18 yardas), es lanzado fuera.
3.5.3 PASE HORIZONTAL : si el balón está en la zona lateral cerca de la portería contraria, el jugador hará un pase horizontal. Éste se realizará por el suelo o por el aire dependiendo del estilo de juego del equipo. Pulsa el mando direccional para establecer la dirección del pase horizontal.
3.6 BOTONES B + Y
3.6.1 PELOTA ALTA : si el jugador está corriendo hacia la portería contraria y se encuentra a más de 22-27 metros (25-30 yardas), realizará un tiro alto hacia la portería. Utiliza el "retoque" para curvar la trayectoria de la pelota.
3.7 BOTONES **B + X**
3.7.1 CAÑONAZO: el jugador le da una patada que lanza el balón bajo y con gran fuerza.
3.8 BOTONES A + X
3.8.1 TOQUE: se le da un toque rápido al balón para alzarlo a la altura del pecho y luego poder realizar una volea o lanzarse de cabeza.
3.9 RETOQUE : permite rectificar la trayectoria del balón si se utiliza inmediatamente después de haberle dado una patada al balón. Mueve el BOTÓN D a izquierda o a derecha para cambiar la dirección del balón. Recuerda que el retoque sólo permanece activo durante una fracción de segundo.
3.10 SAQUES DE BANDA: utiliza el mando direccional para seleccionar una de las cinco direcciones hacia delante y pulsa el botón B.
3.11 PENALTIS - REALIZACIÓN DE UN PENALTI : mueve el mando direccional hacia delante en una de las cinco direcciones posibles y pulsa el botón A para colocar el balón y el B para lanzar.
El lanzamiento no es tan preciso como la colocación del balón.
DEFENSA DE UN PENALTI : mueve el mando direccional en la dirección que quieras lanzarte y pulsa el botón B.

3.12 PORTERO : al portero lo controla el ordenador excepto en los lanzamientos a portería y en los penaltis. Pulsa el botón B para chutar o el A para lanzar el balón inmediatamente.
3.13 CÓRNERS o SAQUES DE ESQUINA : aparecerá una señal, colócala sobre el jugador al que quieres controlar y pulsa el botón B. El balón se situará de forma automática cerca de este jugador. Puedes mover al jugador controlado para confundir al contrario, pero sólo con esta intención. Si estás defendiendo un saque de esquina, el jugador controlado puede despejar de cabeza.
3.14 TIROS LIBRES : dos jugadores se colocarán cerca de la pelota. Pulsa el botón **B** para realizar un tiro alto hacia la portería y utiliza el retoque para curvar la trayectoria de la pelota. Pulsa el botón **A** para pasarle el balón al jugador más próximo. Se reanuda el juego.
3.15 JUGADAS : cuando se concede un saque de esquina o un tiro libre, puedes elegir entre varias jugadas. Para seleccionar una jugada, mantén pulsado el botón X y utiliza el mando direccional para seleccionar una de las ocho jugadas, cada una se corresponde con una parte del mando direccional. Todos los movimientos subsiguientes son automáticos menos el último, que lo controlas tú. Para que las jugadas sean efectivas hay que entrenar.
3.16 SAQUE DE CENTRO : cuando sales al terreno de juego, comienza la presentación de los equipos. Empezando por el portero, el balón va pasando por cada jugador y éste realiza una demostración de sus habilidades. En la parte inferior de la pantalla aparece su nombre. Primero se presenta al equipo de casa.
Para pasar esta presentación, pulsa el botón B.
3.17 MODALIDAD DE EQUIPO: dos jugadores forman equipo contra el ordenador.
3.17.1 Utiliza los botones L o R para pasarle el control al jugador que está más próximo al balón, quien se convertirá en el jugador controlado.
3.17.2 Si el jugador controlado coincide ser el que está más cerca del balón, pasarás a controlar al segundo más próximo.
3.17.3 El jugador 1 controla todos los menús.
3.17.4 SAQUES DE EQUINA: los dos jugadores pueden seleccionar los futbolistas que van a controlar.
3.17.5 TIROS LIBRES: el jugador 1 realiza el tiro libre y el 2 controla al futbolista que se encuentra junto al que tira.
3.17.6 No existe la opción de "jugadas".

4.0 EL MENÚ PRINCIPAL

4.1 AMISTOSO: EUROPEO o INT (INTERNACIONAL)
Todas las opciones del menú de OPCIONES están disponibles. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo, o puedes formar equipo con alguien para enfrentarte al ordenador. Ajusta el control del balón y la técnica en un nivel que te vaya bien y a medida que vayas mejorando, ve escogiendo ajustes más difíciles. El partido resulta más interesante cuando ambas opciones están en el grado más difícil.
4.2.1 EUROPEO AMISTOSO: puedes escoger dos equipos entre un total de 96 (entre los que se encuentran 16 equipos ingleses). Hay dos equipos preseleccionados; para cambiarlos y elegir otros, mueve el destacador hacia el equipo que deseas cambiar y pulsa el botón B. Para que aparezcan otros equipos, mueve el destacador con el mando direccional hacia el equipo que quieras, por ejemplo uno italiano, y pulsa el botón B. Puedes hacer que un equipo alemán juegue contra uno francés, pero recuerda que antes debes cambiar los equipos preseleccionados.
4.2.2 INTERNACIONAL AMISTOSO: tienes a tu disposición 24 de las mejores selecciones nacionales. Las selecciones nacionales son mejores que los equipos europeos.
4.3 COMPETICIONES: se puede elegir entre 5 ligas y 7 competiciones de copa, cada una con sus reglas particulares. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores.
4.3.1 Las competiciones tienen cuatro opciones:
4.3.2 JUGAR: puedes jugar el partido en el campo.
4.3.3 DECIDIR: el ordenador decide el resultado.
4.3.4 OBSERVAR: para ver el partido. Si tu equipo está en el campo, puedes hacer sustituciones, tener una charla táctica, etc...
4.3.5 ABANDONAR: puedes abandonar la competición y volver al menú de OPCIONES.
4.4 LIGAS: hay cinco competiciones de liga nacionales, cada una con 16 equipos que siguen en general las pautas de sus respectivos países.
4.5 COPA: hay cinco competiciones de copa - cada una con 16 equipos - que siguen un sistema de eliminación simple: el que gana pasa a la siguiente fase.
4.5.1 Si el resultado es un empate, se juega prórroga, y si al término de la misma el marcador sigue empatado, se lanzará una ronda de penaltis para decidir el resultado por "muerte súbita".
4.5.2 RESULTADO A PENALTIS: cada equipo lanza por turnos cinco penaltis. Si no hay un ganador al final de esta ronda, cada equipo lanza un penalti por turnos y este proceso continua hasta que un equipo marca y el otro no.
4.5.3 LA EUROCOPA presenta a los mejores 32 equipos europeos. Se trata de

una competición de dos mangas e imperan las normas de los partidos jugados fuera de casa. Si al acabar la segunda manga los equipos tienen los mismos puntos, los goles marcados fuera de casa valen el doble. Si aún así el empate permanece, se utiliza el mismo sistema de prórroga y ronda de penaltis descrito en el punto 4.5.2.

4.5.4 En la **COPA DEL MUNDO** participan 24 selecciones nacionales. En la primera parte de la competición se utilizan las normas vigentes en las ligas: 6 grupos de 4 países. Los dos primeros de cada grupo y los 4 equipos mejor clasificados entre los perdedores pasarán a la siguiente fase, que consistirá en una eliminación simple; son aplicables las mismas reglas que se describen en el punto 4.5.2.

4.6 LA PRÁCTICA

4.6.1 El entrenamiento o práctica tiene dos propósitos: aprender a manejar los controles del balón y al jugador, y mejorar las técnicas y el ritmo para que puedas disfrutar al máximo de Kick Off 3. Las opciones disponibles te animan a que mejores aspectos particulares del juego. Ajusta el control del balón y la técnica en un nivel cómodo, y cámbialo a uno superior cuando te sientas más seguro.

4.6.2 REGATES Y TIROS A PUERTA : este entrenamiento resulta imprescindible para aprender a controlar el balón. En el primer nivel los conos están muy espaciados, debes regatear entre ellos y lanzar a la portería. Tienes que meter tres goles en cada nivel para poder avanzar. Si hay conos en la línea de meta, tendrás que "picar" el balón para que éste se eleve y así meter gol. El marcador muestra los intentos y los goles marcados en el tiempo asignado de 3 minutos.

4.6.3 PRÁCTICA EN EQUIPO: MODALIDAD INDIVIDUAL O DE EQUIPO: puedes practicar a gusto y sin que nadie te moleste, los pases, lanzamientos, cómo picar el balón y, en general, todos los movimientos, incluyendo los saques de esquina. Y aún más importante, en la modalidad individual puedes practicar las JUGADAS para los saques de esquina izquierda y derecha . Recuerda que todos los movimientos son automáticos menos el último, que controlas tú. Sincroniza bien los movimientos de modo que, si tienes la oportunidad, puedas marcar.

4.6.4 TIROS LIBRES: los tiros libres se pueden practicar desde tres posiciones. Hay una línea de conos colocados a la misma distancia de la pelota, haciendo las veces de barrera defensiva. Puedes realizar un tiro libre normal o seleccionar una de las seis jugadas.

4.6.5 PASE HORIZONTAL : este entrenamiento te ayudará a marcar goles cuando estás adelantado. Si el jugador está en el área de meta o cerca de ella, el balón cruzará de forma imprevisible a la altura de la cabeza para un remate

de cabeza, a la altura del pecho para que el remate se efectúe tirándose de cabeza, por detrás para que se haga una chilena o a la altura de los tobillos para una volea. Si sacas al jugador más hacia fuera, el balón pasará entre el suelo y el estómago, y tendrás que realizar una volea o lanzar a puerta.

4.6.6 PENALTIS : tiras y defiendes cinco penaltis.

4.6.7 VALORACIÓN **:** puedes realizar una valoración de tus habilidades realizando pruebas de regate, lanzamiento a puerta, penaltis y pase horizontal en las que se te puntuará sobre 100.

4.6.8 ABANDONAR : pulsa el BOTÓN START para abandonar el entrenamiento y volver al menú.

4.7 DESAFÍO: el desafío pone a prueba tus habilidades hasta los niveles más altos. Puedes seleccionar cualquiera de las 24 selecciones nacionales y enfrentarte con ella al ANCO UNITED. Hay dos desafíos que constan de 25 fases cada uno, para pasar de una fase a otra tienes que ganar. Hay cuatro opciones:

4.7.1 NUEVO DESAFÍO: te lleva a la primera fase del desafío.

4.7.2 CONTINUAR DESAFÍO: al término de cada fase de desafío, aparecerá una contraseña. Si has ganado la opción, te llevará a la siguiente fase; de lo contrario, volverás a la fase que acabas de jugar.

4.7.3 INTRODUCIR CONTRASEÑA: cuando vienes del menú principal, puedes introducir la contraseña que te hayan dado anteriormente y, así, continuar el desafío.

4.7.4 ABANDONAR: anota la CONTRASEÑA para salir de esta pantalla.

4.7.5 CÓMO INTRODUCIR UNA CONTRASEÑA: mueve el indicador hasta la letra que deseas introducir y pulsa el botón B.

BORRAR: hace desaparecer la letra anterior.

ANTERIOR: mueve el cursor hacia la izquierda.

SIGUIENTE: mueve el cursor hacia la derecha.

FIN: para dejar de introducir datos.

5.0 MENÚS EN EL JUEGO

5.1 MENÚ DE PAUSA: pulsa el botón **START** durante el juego para detenerlo y que aparezca el menú de pausa. Utiliza el mando direccional para mover el destacador hasta el nombre de la opción deseada y pulsa el botón B. Si quieres abandonar este menú, pulsa el botón START. Las opciones son:

5.2.1 SUPLENTE : aparecerán los jugadores con los números del 2 al 11. Mueve el destacador hasta el número del jugador al que se va a reemplazar y pulsa el botón B. Aparecerá una lista con los números de los jugadores suplentes. Selecciona a uno. Las sustituciones se realizan cuando el balón no

está en juego. Recuerda que sólo puedes hacer dos cambios en cada partido y que un jugador que sea expulsado del campo no puede ser sustituido por otro.
5.2.2 DISCUSIÓN TÁCTICA : ver 5.3
5.2.3 HECHOS DEL PARTIDO : ver 5.4.
5.2.4 REPETICIÓN DE LA JUGADA : puedes ver los últimos segundos de una jugada en cualquier momento. En la parte inferior de la pantalla aparecen cuatro símbolos, (de izquierda a derecha):
II : (Pausa): se detiene la repetición de la jugada.
I : la repetición se detiene a menos que se pulse el botón B. Sirve para ver la acción escena a escena.
S : la repetición de la jugada se realiza a cámara lenta.
> : repetición normal de la jugada.
Utiliza el mando direccional para mover el destacador y pulsa el botón B.
5.2.5 VOCES DEL PÚBLICO: el sonido del público se puede activar y desactivar sin que ello afecte a los efectos de sonido del juego **5.2.6** ABANDONAR EL JUEGO : se abandona el juego y se vuelve al menú principal. Las competiciones no se pueden abandonar.
5.2.7 Pulsa el BOTÓN START para volver al juego.
5.3 MENÚ DE DISCUSIÓN TÁCTICA
Para cambiar el curso del partido, puedes darles instrucciones a tus jugadores durante el partido. Las instrucciones que hayas dado aparecerán destacadas.
5.3.1 ADELÁNTATE: movimiento de ataque. Los jugadores ocupan posiciones adelantadas en el campo.
5.3.2 REZÁGATE : movimiento contrario al de "adelántate".
5.3.3 CON CALMA: sin arriesgarse.
5.3.4 ¡A POR ELLOS!: practicar un juego agresivo.
5.3.5 RELÁJATE: disfrutar del juego. Los jugadores actuarán con más instinto y menos agresividad.
5.3.6 DE CERCA: tus defensas hacen un marcaje en tu mitad del campo a los delanteros contrarios.
5.3.7 MARCAJE SEVERO: los centrocampistas se unen a los defensas para realizar el marcaje.
5.3.8 APÁRTATE: eliminar el marcaje.
5.4 HECHOS DEL PARTIDO: cuando se está jugando el partido, aparece la información sobre la posesión del balón, disparos a puerta, goles etc...., lo que indica cómo estás jugando. Si tu índice de posesión del balón es menor que el del contrario, quiere decir que deberías cambiar el ajuste de control del balón a un nivel más fácil. Si tus disparos a puerta no entran, es que necesitas más entrenamiento. Utiliza el botón START para abandonar este menú.

6.0 SELECCIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

6.1 En esta pantalla aparece el nombre del equipo y las tácticas que el ordenador ha seleccionado para él. Utiliza la parte izquierda o derecha del mando direccional para mover el destacador entre los dos encabezamientos.
6.2 JUGADORES: cuando el nombre del equipo aparezca destacado, mueve el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para ir destacando a los distintos futbolistas: hay 16 en cada equipo. A medida que el destacador se va moviendo hacia abajo, los nombres de los jugadores restantes irán apareciendo en pantalla.
6.3 INTERCAMBIAR JUGADORES: el ordenador selecciona la mejor alineación posible; pero si tú quieres realizar algún cambio, mueve el destacador hasta el jugador que quieres reemplazar y pulsa el botón B. Luego selecciona el suplente y los jugadores intercambiarán posiciones.
6.4 CAMBIO DE TÁCTICA: pulsa la parte derecha del mando direccional para destacar las tácticas que estás empleando en ese momento y cámbialas con la parte superior o inferior del mando direccional. Según vas pasando por las 8 tácticas disponibles, la imagen situada en la parte inferior de la pantalla irá cambiando. La imagen del campo irá mostrando el tipo de jugador necesario para cada táctica. Los defensas suelen aparecer en verde, los centrocampistas en azul y los delanteros en rojo. Las franjas amarillas del balón indican que el futbolista que juegue en esa posición deberá tener "ritmo". Así, un defensa aparecerá con un balón verde atravesado por una franja amarilla.
6.5 Al lado de cada jugador aparecerá la siguiente información:

Tipo de jugador: Portero (PTR)
Defensa (DEF)
Centrocampista (CNT)
Delantero (DEL)

6.6 TÉCNICAS Y CUALIDADES : cada futbolista tiene una combinación única de técnicas y cualidades única que lo distingue de los demás. Hay 1536 jugadores europeos y 384 internacionales. Se hace la media de las técnicas y cualidades de cada uno, y aquellos que se salgan de lo normal verán como su técnica o cualidad particular aparece en pantalla. La media para los jugadores internacionales es mucho más alta que la de los europeos. Además aparecen unas estrellas (hasta un máximo de cinco) que miden la habilidad global de un jugador.
6.6.1 VISIÓN (VSN) : un jugador con visión del juego puede prever lo que va a suceder y realiza pases largos.

INSTINTO **(FLR) :** un jugador que tenga instinto llevará él mismo el balón hacia el campo del contrario, en vez de pasarlo. También tenderá a lanzar a portería desde lejos.
RITMO **(PCE):** un jugador capaz de dar súbitas arrancadas.
AGILIDAD **(AGL) :** un jugador con mucha agilidad puede hacer remates de cabeza, chilenas y controlar el balón con rapidez tras pararlo con el pecho.
6.6.2 Las técnicas son el pase (**PAS)**, las entradas (**TKL)**, remates de cabeza **(HDG)** y lanzamientos (**SHT)**.
6.6.3 JUGADORES CLAVE : son jugadores con una combinación particular de técnicas y cualidades por encima de la media. Son los que proporcionan a un país un estilo determinado. La calidad de estos jugadores clave varía de un país a otro.
DIRECTOR DEL JUEGO**:** un centrocampista con visión, instinto y habilidad para el pase.
DEFENSA ESCOBA: un defensa con habilidad para el pase y con visión del juego. Juega detrás de la defensa y suele ser el mejor jugador en los lados distribuyendo el balón desde atrás.
LÍBERO**:** similar al defensa escoba, pero juega delante de la defensa. Puede quitarle el balón al contrario y tiene un gran instinto.
PUNTERO**:** un delantero con agilidad, ritmo y habilidad para el lanzamiento; sin embargo tiene poco instinto y es un poco chupón.
REMATADOR**:** un delantero con habilidad para rematar de cabeza y lanzar a puerta.
REALIZADOR DE ASISTENCIAS**:** un delantero con visión del juego y habilidad para el pase que ayuda al puntero, pero también sabe cómo meter goles.
EXTREMO: un jugador con ritmo, instinto y habilidad para el pase.
DEFENSA CENTRAL: un defensa con habilidad para rematar de cabeza y realizar entradas.
DEFENSA**:** un defensa con buen ritmo y habilidad para realizar entradas.
6.7 Aunque el ordenador ha seleccionado al mejor equipo, puedes reemplazar a cualquier jugador. Selecciona al jugador que va a ser sustituido y luego elige a su suplente. El equipo está formado por 11 jugadores y 2 suplentes.
6.7.1 En la modalidad para dos jugadores, el jugador 2 utilizará su controlador para seleccionar su equipo después de que lo haya hecho el jugador 1.
6.7.2 En la modalidad de equipos, el jugador 1 seleccionará los miembros del equipo o alineación.

7.0 NORMAS

7.1 SUSTITUCIÓN: sólo puedes usar a dos suplentes. Un jugador que haya sido expulsado por recibir tarjeta roja, o dos amarillas, no puede ser reemplazado.
7.2 FALTA PROFESIONAL: un jugador que cometa una falta contra un jugador contrario que lleve el balón y esté en posición de marcar, recibirá tarjeta roja.
7.3 PASE HACIA ATRÁS: un jugador no puede pasar el balón a su portero, de lo contrario se concederá un tiro libre.
7.4 FUERA DE JUEGO: cuando se realiza un pase debe haber siempre un jugador contrario entre el que recibe el balón y el portero.
7.5 FALTA: entrar por detrás a un contrario que lleve el balón se considera falta y se concede un tiro libre al otro equipo.

8.0 CUATRO COSAS SOBRE ESTILO Y TÁCTICAS

19.1 Kick Off 3 es único porque cada equipo internacional tiene un estilo característico que realza el juego y le da mayor profundidad. Kick Off 3 no es de los que crían polvo, olvidados en una esquina del armario, a las dos semanas de comprarlo. Gracias a las infinitas variaciones en el estilo del juego y en las tácticas del equipo no se pierde el interés en este videojuego. ¡Hace falta mucho tiempo para convertirse en un experto! Estos son algunos de los estilos de juego:

ALEMANIA 1-4-3-2

Los campeones mundiales tienen una formación desde atrás con un defensa escoba y dos defensas al ataque. El portero casi nunca chuta, prefiere lanzar el balón al defensa escoba quien pasa a un defensa y éste avanza corriendo con el balón. Un director del juego en el centro del campo sirve a los dos punteros. Los jugadores son muy disciplinados. Sin embargo su instinto y agilidad no son nada fuera de lo corriente.

HOLANDA 4-1-3-2

Vienen a utilizar las mismas tácticas que los alemanes, pero los holandeses juegan con un líbero delante de los cuatro defensas. No sólo actúa como escoba sino que además es capaz de llevar el balón hasta el terreno contrario. El centro del campo tiene a dos extremos que sirven a los dos punteros. Los holandeses, al igual que los brasileños, tienen gran instinto y agilidad. Los extremos se sienten a sus anchas con el balón y normalmente harán los pases a los punteros a ras de suelo.

INGLATERRA 4-4-2

El portero siempre chutará. En el centro del campo hay dos extremos que harán pases horizontales por el aire, buscando al rematador, y el realizador de asistencias que está detrás del puntero. La formación de juego es más bien un 4-3-1-2 con un diamante en la parte delantera y una formación centrocampista.

BRASIL 4-3-2-1

Utilizando a dos líberos en la parte de atrás, el balón avanza rápidamente por el suelo. Los dos realizadores de asistencias servirán al solitario puntero. El juego brasileño tiene un alto nivel de instinto y agilidad, y, de hecho, todos los jugadores tienen la capacidad de meter goles.

8.6 Estos cinco ejemplos ilustran los diferentes estilos y tácticas de los equipos internacionales. Un equipo que utilice la misma formación de Brasil pero con diferentes jugadores clave, obtendrá resultados totalmente distintos. La diferencia está en la calidad de los jugadores, especialmente los JUGADORES CLAVE. Cuando estás controlando un director del juego de calidad y pulsas el botón A para que haga un pase, verás que antes de pasar al jugador más próximo intentará hacer un pase largo a un extremo o a un realizador de asistencias, y así romper la defensa.

©1994 ANCO GAMES

CON LICENCIA PARA: VIC TOKAI EUROPE LTD
PUBLICADO POR: VIC TOKAI EUROPE LTD
TOKAI HOUSE,
9 DUNCAN CLOSE, MOULTON PARK,
NORTHAMPTON. NN3 6WL
Tel: **0604 671415** Fax 0604 670 864

PROGRAMACIÓN
Steve Screech

AYUDANTES
Jon Atkins
Edward Boyling

GRÁFICOS
Brian Van Der Peer
Anthony Smith

MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO
Koji Hayashi

PRUEBAS DEL PROGRAMA
Wayne Meazza
Paul Aldridge
Anita Gupta

GARANTÍA LIMITADA A 90 DÍAS

VIC TOKAI garantiza al comprador original, por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, el correcto funcionamiento del producto que acompaña a este manual. Si dentro del período de los 90 días de la garantía se encuentra algún defecto en dicho producto, será reparado o reemplazado por otro, dependiendo del caso; no tiene mas que enviar el producto (a portes pagados) a VIC TOKAI y adjuntar una prueba de compra fechada. La reparación o sustitución del producto sin cargo alguno (a excepción del coste de mandárselo a su domicilio) es nuestra total responsabilidad. Esta garantía no es aplicable a los daños producidos por el uso y desgaste normal del producto. Esta garantía no será aplicable, y por tanto nula, si el defecto surge por motivo de abuso, utilización indebida o negligencia que provoquen un daño irreparable al producto, por lo que la responsabilidad de los costes por reparación o sustitución serán del propietario.

Esta garantía sustituye a cualquier otra, ya sea oral o escrita, implícita o explícita. Todas las garantías implícitas, incluyendo las de comerciabilidad y adecuación para un propósito particular están limitadas a 90 días a partir de la fecha de compra del producto, sin que ello afecte sus derechos estatutarios.

VICTOKAI EUROPE LTD.
9 Duncan Close,
Moulton Park,
Northampton,
NN3 6WL
Tel: (01604) 648326

1.0 INTRODUZIONE

KICK OFF 3 - The European Challenge è diverso da tutti gli altri giochi di computer. La squadra utilizza tutto il campo. L'azione sul campo riflette lo stile di gioco di quella determinata squadra. Ogni squadra ha un certo numero di giocatori chiave e la bravura di questi giocatori rappresenta la forza delle squadre. Tra i giocatori chiave ci sono le Ali, che possono portare la palla ai lati del campo prima di passarla al centrocampo, e i Registi che possono eseguire tiri lunghi e superare la difesa. Queste caratteristiche danno una dimensione totalmente nuova al gioco. La possibilità di scegliere tre regolazioni, per il Controllo palla, il Livello di abilità e la Velocità gioco sul menu OPZIONI, fornisce al gioco una giocabilità immediata, che piacerà sia ai principianti che ai giocatori esperti.

1.1 GENERALE

1.1.1 MENU: Premi il pulsante **START** per andare al menu successivo. Su alcuni menu c'è la possibilità di ritornare al menu precedente premendo il pulsante **SELECT**.

1.1.2 PULSANTIERE: Se non hai una pulsantiera Nintendo, accertati che quella che stai utilizzando funzioni. Regola su NORMALE (NORMAL) gli interruttori TURBO, AUTO, FUOCO VELOCE, RALLENTATORE, etc., altrimenti potresti rischiare di bloccare il gioco.

2.0 OPZIONI

OPZIONI regola la struttura generale del gioco. È possibile regolare anche il livello di difficoltà per permettere a principianti e giocatori esperti di giocare secondo le loro abilità contro il computer o uno contro l'altro. Le regolazioni predefinite per le opzioni sono stampate in grassetto.

2.1 FALLI - FUORI GIOCO - INFORTUNI: Sì o NO. Con l'opzione predefinita **NO** potrai giocare una partita senza interruzioni dell'arbitro. Per una partita vera e propria con tutte le regole del calcio, regola queste opzioni su Sì.

2.2 TEMPI SUPPLEMENTARI: Sì o **NO** per una partita amichevole. Se selezioni Sì, in caso di parità alla fine dei tempi supplementari la vittoria verrà stabilita ai rigori.

2.3 DURATA : 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 e 2 x 15 minuti solo per una partita amichevole. 2 x 3 e 2 x 5 minuti per i tornei.

2.4 CAMPO: Normale, Bagnato, Fangoso e Duro. La scelta del campo influenza il rimbalzo e lo scivolamento della palla. Le squadre internazionali utilizzano un campo a strisce.

2.5 CONTROLLO PALLA: Principiante, Medio e Difficile. Nel livello principiante

la palla è molto facile da controllare. Nel livello Difficile è un calcio A UN SOLO TOCCO.

2.6 LIVELLO ABILITÀ: Principiante, Medio e Internazionale (Int.). Il livello di abilità di entrambi i giocatori viene regolato separatamente. Un principiante che gioca su un livello di abilità principiante può giocare bene contro un giocatore esperto che gioca sulla regolazione Int.

2.7 VELOCITÀ GIOCO: Principiante, Medio e **Veloce**.

2.8 ARBITRO: Clemente, Giusto, Severo e **A caso**.

3.0 COMANDI

I comandi di **KICK OFF 3** sono semplici e studiati per facilità d'uso. Per imparare e perfezionare i controlli, utilizza la modalità PRATICA.

3.1 CONTROLLO GIOCATORE: Il giocatore controllato è segnato da un indicatore. Tutti i seguenti movimenti e azioni si riferiscono a un giocatore controllato.

3.1.1 MOVIMENTO DEL GIOCATORE: Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** nella direzione in cui vuoi fare correre il giocatore.

3.1.2 TRASFERIMENTO DEL CONTROLLO: Il controllo viene trasferito al giocatore più vicino alla palla quando la tocca o esce dallo schermo. Per trasferire il controllo manualmente ad un giocatore più vicino alla palla premi il pulsante L o R. Questo è molto utile se vuoi marcare un avversario che sta avanzando verso la porta. Premi il pulsante L o R e il giocatore più vicino alla palla ne prenderà il controllo.

3.2 PULSANTE A

3.2.1 PASSAGGIO: Un giocatore eseguirà un passaggio se ci sarà un altro giocatore **pronto** a riceverlo. Un giocatore con una buona intuizione, ad esempio un regista, eseguirà un passaggio lungo a un altro giocatore che la rincorrerà. Muovi il **PULSANTE DIREZIONALE** nella direzione in cui desideri eseguire il passaggio.

3.2.2 ROVESCIATA: Se la palla è in aria, il giocatore eseguirà una rovesciata.

3.3 PULSANTE B

3.3.1 CALCIO: Il giocatore calcerà la palla nella direzione in cui sta correndo.

3.3.2 TIRO: Se il giocatore è di fronte alla porta avversaria e si trova entro le 30 yarde (27,432 m), il giocatore tirerà la palla in porta.

3.3.3 COLPO DI TESTA: Se la palla è in aria, il giocatore la colpirà di testa.

3.3.4 ENTRATA A SCIVOLONE: Se l'avversario è in possesso di palla, eseguirà un'entrata a scivolone. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** per scegliere la direzione dell'entrata a scivolone.

3.3.5 TIRO AL VOLO: Se la palla si trova all'altezza tra la caviglia e lo stomaco

eseguirà un tiro al volo. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** per scegliere la direzione del tiro.

3.4 PULSANTE X

3.4.1 SCATTO: Breve scatto di accelerazione del giocatore con la palla.

3.4.2 TUFFO DI TESTA: Se la palla si trova all'altezza tra il petto e il ginocchio, eseguirà un tuffo di testa.

3.5 PULSANTE Y

3.5.1 PALLONETTO: Il giocatore eseguirà un pallonetto nella direzione in cui sta correndo.

3.5.2 PALLA LUNGA: Se la palla si trova nell'area di rigore del giocatore, la calcerà via.

3.5.3 TRAVERSONE: Se la palla si trova nella zona d'ala presso la porta avversaria, il giocatore eseguirà un traversone, che sarà alto o rasoterra a seconda dello stile di gioco della squadra. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** per scegliere la direzione del traversone.

3.6 PULSANTI B + Y

3.6.1 TIRO ALTO: Se il giocatore corre verso la porta avversaria e si trova a 25-30 yarde (22-27 m), la palla verrà tirata alta verso la porta. Usa il Tocco finale per curvare la traiettoria.

3.7 PULSANTI B + X

3.7.1 CALCIO POTENTE: La palla viene colpita forte e bassa.

3.8 PULSANTI A + X

3.8.1 ALZATA: La palla viene alzata all'altezza del petto per un tiro al volo o un tuffo di testa.

3.9 TOCCO FINALE: Permette di curvare la traiettoria della palla per un breve periodo di tempo dopo che la palla è stata calciata. Muovi il **PULSANTE DIREZIONALE** a sinistra o a destra per modificare la direzione della palla. Ricorda che il Tocco finale è attivo solo per una frazione di secondo.

3.10 RIMESSA LATERALE: Usa il **PULSANTE DIREZIONALE** per selezionare una delle cinque direzioni della rimessa e premi il pulsante B.

3.11 RIGORI: TIRARE UN RIGORE: Muovi il **PULSANTE DIREZIONALE** in una delle cinque direzioni e premi il pulsante A per mandare la palla in quella direzione, oppure B per tirare in quella direzione.
Il tiro non è accurato come il calcio piazzato.
PARARE UN RIGORE: Muovi il **PULSANTE DIREZIONALE** nella direzione verso cui vuoi tuffarti e premi il Pulsante B.

3.12 PORTIERE: Il portiere è controllato dal computer, eccetto nelle rimesse dal fondo o nel parare i rigori. Premi il pulsante B per calciare o il pulsante A per rilanciare subito la palla.

3.13 CALCI D'ANGOLO: Apparirà un segnalatore. Posizionalo sul giocatore che

vuoi controllare e premi il pulsante B. La palla verrà mandata automaticamente nei pressi del giocatore controllato. Questo può essere spostato per generare confusione tra gli avversari, ma solo fino a un certo punto. Se il calcio d'angolo è contro di te, il giocatore controllato può allontanare la palla di testa.

3.14 CALCI PIAZZATI: Due giocatori vengono posti accanto alla palla. Premi il pulsante B per mandare la palla alta verso la porta e usa Tocco finale per curvare la traiettoria. Premi il pulsante A per passare la palla al giocatore più vicino. Poi riprenderà il gioco normale.

3.15 TIRI LIBERI: Quando viene concesso un Calcio d'Angolo o un Calcio Piazzato, puoi scegliere tra una serie di Tiri Liberi. Per selezionare un tiro libero, tieni premuto il pulsante **X,** utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per scegliere uno degli **OTTO** tiri liberi. Ogni direzione del **PULSANTE DIREZIONALE** corrisponde a un tiro libero diverso. Le mosse che ne seguono sono automatiche eccetto l'ultima, che è controllata da te. Allenati ai Tiri Liberi per renderli efficaci.

3.16 CALCIO D'INIZIO: Quando scendi in campo, vengono introdotte le squadre. Iniziando dal portiere, la palla passerà a ogni giocatore che mostrerà alcune delle sue abilità. Il nome del giocatore appare in fondo. La squadra di casa viene presentata per prima. La presentazione può essere interrotta in ogni momento premendo il pulsante B.

3.17 MODALITÀ SQUADRA: Due giocatori fanno coppia contro il computer.

3.17.1 Utilizza i pulsanti L o R per trasferire il controllo al giocatore più vicino alla palla. Questo diventa il giocatore controllato.

3.17.2 Se un giocatore sotto controllo è già il più vicino alla palla, controllerai il secondo più prossimo alla palla.

3.17.3 Il Giocatore 1 controlla tutti i menu.

3.17.4 CALCI D'ANGOLO: Entrambi i giocatori possono selezionare i calciatori da controllare.

3.17.5 CALCI PIAZZATI: Il Giocatore 1 esegue il Calcio Piazzato. Il Giocatore 2 controlla il calciatore accanto a quello che esegue la punizione.

3.17.6 I Tiri Liberi non sono disponibili.

4.0 MENU PRINCIPALE

4.1 AMICHEVOLE: EURO o INT. (INTERNAZIONALE)

Sono disponibili tutte le opzioni del menu OPZIONI. Puoi giocare contro il computer o contro un amico oppure puoi unirti a un amico contro il computer. Ricorda di regolare il controllo palla e il livello di abilità secondo i tuoi bisogni. Quando sarai diventato più bravo, cambia le regolazioni su un livello più alto. Il gioco diventerà veramente entusiasmante quando entrambe le regolazioni saranno al massimo.

4.2.1 AMICHEVOLE EUROPEA: Puoi selezionare due squadre tra 96. Vengono visualizzate 16 squadre inglesi. Due squadre sono preselezionate. Per deselezionare una squadra qualsiasi, muovi l'evidenziatore sulla squadra e premi il pulsante B. Per visualizzare le altre squadre, ad es. una squadra italiana, muovi l'evidenziatore su Italiano utilizzando il **PULSANTE DIREZIONALE** e premi il pulsante B. Puoi selezionare una squadra tedesca per giocare contro una francese. Ricorda però che prima devi deselezionare le squadre preselezionate.
4.2.2 AMICHEVOLE INTERNAZIONALE: Sono disponibili 24 delle migliori squadre del mondo. Le squadre internazionali sono migliori delle squadre europee.
4.3 TORNEI: C'è una scelta di 5 Campionati e 7 tornei di coppa. Ogni torneo ha le proprie regole. Vi possono giocare da 1 a 4 giocatori.
4.3.1 In tutti i tornei sono disponibili quattro opzioni.
4.3.2 GIOCO: Puoi giocare il gioco sul campo.
4.3.3 PRONOSTICO: Il computer pronostica il risultato.
4.3.4 GUARDARE: Puoi guardare la partita. Se sta giocando la tua squadra, puoi farle un Discorsetto, fare sostituzioni, etc.
4.3.5 ABBANDONA: Puoi abbandonare il torneo e ritornare sul menu OPZIONI.
4.4 CAMPIONATI: Ci sono cinque tornei nazionali. Ad ogni campionato partecipano 16 squadre. Le squadre in ogni campionato seguono ampiamente il modello nazionale.
4.5 COPPA: Ci sono cinque tornei di coppa. Ad ogni torneo di coppa partecipano 16 squadre ed è ad eliminazione. I vincitori passano al turno successivo.
4.5.1 Se la partita termina in parità, verranno giocati i tempi supplementari. Se dopo i tempi supplementari, ci sarà ancora un pareggio si andrà ai rigori.
4.5.2 RIGORI AD ELIMINAZIONE: Ogni squadra esegue cinque rigori a turno. Se dopo cinque rigori non ci sarà un vincitore, ciascuna squadra tirerà un rigore a turno. Le squadre continueranno a tirare i rigori finché non ci sarà un vincitore.
4.5.3 COPPA EUROPEA Vi partecipano le migliori 32 squadre europee. È un torneo a due gironi con le regole dei goal FUORI CASA. Se dopo il secondo girone i totale dei punti sarà ancora lo stesso, i goal fuori casa conteranno due punti. Se anche in questo caso il totale dei punti sarà ancora lo stesso, il vincitore verrà stabilito ai tempi supplementari e ai rigori (descritti nella sezione 4.5.2).
4.5.4 COPPA DEL MONDO Vi partecipano 24 squadre internazionali. La prima parte del torneo viene giocata come un campionato. Il campionato consiste di 6 gruppi con 4 paesi ciascuno. Il girone successivo sarà ad eliminazione e vigeranno le regole descritte nella sezione 4.5.2.
4.6 PRATICA

4.6.1 La Pratica ha due scopi: imparare a controllare la palla e il giocatore e migliorare le abilità e la sincronia, in modo da poter godere appieno KICK OFF 3. Le opzioni disponibili incoraggiano a migliorare particolari aspetti del gioco. Regola il Controllo Palla e il livello di abilità ad un livello adeguato a te e regolale su livelli superiori quando ti sentirai pronto.

4.6.2 DRIBBLING E TIRO: Questo allenamento è prezioso per imparare a controllare la palla. all'inizio sul livello 1 i coni saranno ben distanziati tra loro. Devi dribblare ogni singolo cono e poi tirare in porta. In ogni livello devi segnare 3 reti per poter passare al livello successivo. Se sulla linea di porta ci sono dei coni, devi fare un pallonetto per segnare. La riga dei risultati indica i goal e il numero dei tentativi effettuati nel periodo assegnato di 3 minuti.

4.6.3 PRATICA SQUADRA: MODALITÀ AD UN GIOCATORE O A SQUADRA: Qui puoi addestrarti a passare, a tirare, a fare pallonetti e altre mosse a piacere senza essere ostacolato da avversari. Puoi anche far pratica coi calci d'angolo. La cosa più importante è che puoi fare pratica con i TIRI LIBERI dagli angoli destro e sinistro (non nella modalità squadra). Ricorda che tutte le mosse sono automatiche, eccetto l'ultima che controlli tu. Perfeziona il tempismo, in modo da segnare quando ne hai l'occasione.

4.6.4 CALCI PIAZZATI: Qui puoi praticare tre posizioni di Calci Piazzati. Una fila di coni viene posta ad una certa distanza dalla palla, per rappresentare il muro degli avversari. Puoi eseguire una Punizione normale, oppure selezionare uno dei sei Tiri Liberi.

4.6.5 TRAVERSONI: Questo allenamento ti aiuterà a segnare quando sei in attacco. Se il giocatore si trova presso la linea dell'area piccola, la palla verrà lanciata a caso per un colpo di testa o per un tuffo di testa o per una rovesciata o per un tiro al volo. Se muovi il giocatore più lontano, la palla verrà passata a mezza altezza e dovrai tirare al volo o stoppare e tirare.

4.6.6 RIGORI: Esegui e cerca di parare cinque rigori.

4.6.7 VALUTAZIONE: Qui puoi ottenere una valutazione generale delle tue abilità. Verrai esaminato nel Dribbling e nel Tiro, nei Rigori e nei Traversoni, poi ti verrà assegnato un punteggio su 100.

4.6.8 ABBANDONA: Premi il pulsante START per uscire dall'addestramento e tornare al menu Pratica. Per uscire dal Menu Pratica, premi il pulsante START.

4.7 SFIDA: La sfida mette veramente alla prova le tue abilità. Puoi scegliere una qualsiasi delle 24 squadre internazionali per sfidare ANCO UNITED. Ci sono due sfide con 25 gironi ciascuna. Per passare al girone successivo, dovrai vincere quello attuale. Ci sono quattro opzioni.

4.7.1 NUOVA SFIDA: Ti porta nel girone 1 della sfida.

4.7.2 CONTINUA NUOVA SFIDA: Dopo aver completato un girone di una sfida apparirà una PAROLA D'ORDINE. Se vinci verrai portato al girone successivo

altrimenti verrai riportato a quello appena giocato.
4.7.3 INVIA PAROLA D'ORDINE: Quando arrivi dal Menu Principale puoi inviare la PAROLA D'ORDINE che ti era stata data precedentemente e continuare la Sfida.
4.7.4 ABBANDONA: Prima di abbandonare questa videata prendi nota della PAROLA D'ORDINE.
4.7.5 COME INVIARE LA PAROLA D'ORDINE: Muovi il puntatore sulla lettera che desideri inviare e premi il pulsante B.
CANCELLA: Cancella la lettera precedente.
PRECEDENTE: Muove il cursore a sinistra.
PROSSIMA: Muove il cursore a destra.
FINE: Termina l'inserimento.

5.0 MENU DI GIOCO

5.1 MENU PAUSA: Premi il pulsante **START** nel corso del gioco per metterlo in PAUSA e visualizzare il menu Pausa. Utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per muovere l'evidenziatore sulla voce richiesta e premi il pulsante B. Le opzioni sono elencate sotto. Premi il pulsante START per uscire dal menu PAUSA.
5.2.1 SOSTITUZIONE: Verranno visualizzati i giocatori dal 2 all'11 e i loro nomi. Muovi l'evidenziatore sul giocatore che desideri sostituire e premi il pulsante B. Quindi, verrà visualizzata una lista dei giocatori riserva. Seleziona un giocatore riserva. La sostituzione verrà effettuata quando la palla non è il gioco. Ricorda che in una partita puoi fare soltanto due sostituzioni. Un giocatore espulso non può essere sostituito.
5.2.2 DISCORSETTO: Vedi 5.3
5.2.3 DATI INCONTRO: Vedi 5.4
5.2.4 REPLAY: Puoi rivedere gli ultimi secondi di gioco in ogni momento. In fondo alla videata sono visualizzati quattro simboli.
Questi simboli sono, da sinistra a destra:
II: (Pausa): per mettere in pausa il Replay.
I : per mettere il Replay in pausa, a meno che non venga premuto il pulsante B. Questa funzione può essere utilizzata per vedere il Replay fotogramma per fotogramma.
S: Il Replay viene mostrato al rallentatore.
> : Replay normale.
Utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per muovere l'evidenziatore e premi il pulsante B.
5.2.5 EFFETTI SONORI FOLLA: Questo può essere acceso o spento. Durante la partita, il rumore della folla e gli inni dei tifosi possono essere **ACCESI** o

SPENTI, senza influenzare gli altri effetti sonori del gioco.
5.2.6 ABBANDONA PARTITA: Abbandona la partita e ti riporta sul Menu Principale (Solo nelle Amichevoli). Non puoi abbandonare i tornei.
5.2.7 Premi il pulsante **START** per riprendere il gioco.
5.3 MENU DISCORSETTO
Puoi dare istruzioni ai giocatori per modificare l'andamento dell'Incontro. Le istruzioni possono essere date durante la partita. Le istruzioni già impartite sono segnate da un evidenziatore
5.3.1 AVANZATA: Mossa di attacco. I giocatori si spostano in avanti su posizioni tattiche.
5.3.2 ARRETRAMENTO: Il contrario di Avanzata.
5.3.3 ATTESA: Non correre rischi.
5.3.4 DACCI DENTRO: Fatti aggressivo.
5.3.5 RILASSATI: Goditi la partita. I giocatori giocano con più fantasia e meno aggressività.
5.3.6 STAI ATTACCATO: Le punte avversarie vengono marcate dai tuoi difensori nella tua metà campo.
5.3.7 MARCA STRETTO: I tuoi centrali si uniscono ai difensori per marcare gli avversari.
5.3.8 LASCIA: Toglie le marcature.
5.4 DATI INCONTRO: Nel corso della partita vengono visualizzati i dati sul possesso di palla, sui tiri in porta, sui tiri centrati, ecc. Questo ti fornisce informazioni sulle tue prestazioni. Se il tuo possesso di palla è molto inferiore a quello dei tuoi avversari, dovrai passare ad un controllo di palla più facile. Se i tiri in porta centrati sono pochi, dovrai fare più pratica. Per uscire da questo menu, premi il pulsante **START**.

6.0 SELEZIONE SQUADRA

6.1 La videata squadra mostra il nome della squadra e la sua tattica selezionata dal computer. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** a sinistra o destra per muovere l'evidenziatore tra le due voci.
6.2 GIOCATORI: Quando avrai visualizzato una squadra, premi il pulsante direzionale in su o in giù per muovere l'evidenziatore tra i vari giocatori. In una squadra ci sono 16 giocatori. Quando l'evidenziatore arriverà in fondo, i giocatori residui scorreranno sul visualizzatore.
6.3 SCAMBIO GIOCATORI: Il computer ha selezionato la squadra migliore. Se vuoi scambiare un giocatore, muovi l'evidenziatore sul giocatore che vuoi spostare e premi il pulsante B. Muovi l'evidenziatore sul giocatore che vuoi sostituire e premi il pulsante B. I giocatori verranno scambiati di posto.

6.4 CAMBIO DI TATTICA: Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** a destra per evidenziare la tattica attuale. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** in su o in giù per cambiare la tattica. Quando scorrerai le 8 tattiche disponibili il visualizzatore in fondo cambierà. Il visualizzatore del campo mostra il tipo di giocatore di cui hai bisogno per giocare quella tattica. I difensori sono verdi, i centrocampisti sono blu e le punte sono rosse. Le strisce gialle sulla palla indicano che quel giocatore per giocare in quella posizione deve avere passo. Un terzino per esempio verrà visualizzato con una palla verde a strisce gialle.

6.5 Accanto a ogni giocatore appariranno le seguenti sigle:

Tipo di Giocatore: Portiere (**POR**)
Difensore (**DIF**)
Centrocampista (**CENT**)
Punta (**PUN**)

6.6 ABILITÀ E ATTRIBUTI: Ogni giocatore nel gioco ha una combinazione di abilità e attributi: ogni giocatore è diverso e abbastanza particolare. Ci sono 1536 giocatori europei e 384 giocatori internazionali. Apparirà una media delle qualità. Se un giocatore è sopra la media, quella particolare abilità o attributo verrà visualizzato. La media dei giocatori internazionali è molto più alta di quella dei giocatori europei. Accanto ad ogni giocatore verrà visualizzata una valutazione da 1 a 5. La valutazione indica l'abilità complessiva del giocatore.

6.6.1 INTUIZIONE (ITZ): Un giocatore dotato di intuizione capisce il gioco ed effettua passaggi lunghi.

FANTASIA (**FAN**): Un giocatore con una grande fantasia tende a portare la palla verso la metà campo avversaria anziché passarla. Inoltre, tende anche a tirare in porta da lontano.

PASSO (**PSO**): Il giocatore è capace di fare scatti improvvisi di velocità.

AGILITÀ (**AGL**): Un giocatore molto agile è in grado di eseguire colpi di testa al volo, rovesciate e stoppate col petto.

6.6.2 Le abilità sono: Passaggi (**PAS**), Marcatura (**MAR**), Colpi di Testa (**TES**) e Tiri (**TIR**).

6.6.3 GIOCATORI CHIAVE: Sono i giocatori che possiedono una particolare combinazione degli attributi e abilità sopraindicati. Questi giocatori determinano lo stile particolare di una squadra. La qualità di questi giocatori chiave varia da una squadra all'altra.

REGISTA (**REG**): Un centrocampista dotato di intuizione, fantasia e abilità nel passare.

CENTRALE (**CEN**): Un difensore dotato di intuizione e abilità nel passare che gioca dietro la linea di difesa. Di solito è il miglior giocatore della squadra, che passa la palla da dietro.

LIBERO (**LIB**): Come il Centrale, ma che gioca davanti alla difesa. Capace di

portare palla in attacco. Ottima Fantasia.
PUNTA (**PUN**): Un attaccante dotato di agilità, velocità e tiro, ma di poca fantasia, per es. è egoista.
TORRE (**TOR**): Una punta abile nei colpi di testa e nel tiro.
MEDIANO DI SPINTA (**MED**): Attaccante abile nei passaggi e dotato di intuizione che serve le punte ma che può anche segnare.
ALA (**ALA**): Attaccante con velocità, fantasia e abilità nel passare.
CENTROMEDIANO (**CME**): Un difensore abile di testa e nelle marcature.
TERZINO (**TER**): Difensore dotato di velocità e abile nelle marcature.
6.7 Anche se il computer ha selezionato la squadra migliore, puoi sempre sostituire qualunque giocatore. Seleziona il giocatore da sostituire e poi seleziona il sostituto. La squadra è formata da 11 giocatori e 2 riserve.
6.7.1 Nella modalità a due giocatori, il giocatore 2 seleziona la squadra dopo il giocatore 1 utilizzando la pulsantiera 2.
6.7.2 In Modalità Squadra, il Giocatore 1 seleziona la squadra.

7.0 REGOLAMENTO

7.1 SOSTITUZIONE: Puoi effettuare soltanto due sostituzioni. Un giocatore espulso dopo 2 cartellini gialli o uno rosso non può essere sostituito.
7.2 FALLO INTENZIONALE: Un giocatore che commette fallo su un avversario con la palla quando questo è chiaramente in posizione di segnare, verrà punito con un cartellino rosso.
7.3 RETROPASSAGGIO: Un giocatore non può passare la palla al suo portiere. In questo caso verrà assegnata una punizione.
7.4 FUORIGIOCO: Al momento del passaggio, deve esserci un avversario tra chi riceve la palla e il portiere.
7.5 FALLO: Attaccare da dietro un avversario con la palla è fallo. In questo caso verrà accordata una punizione agli avversari.

8.0 DUE PAROLE SULLO STILE E SULLE TATTICHE

8.1 Kick Off 3 è unico in quanto ogni Nazionale ha un suo stile di gioco che dona più spessore e qualità alla partita. Kick Off 3 è un gioco che non finirà a prendere polvere sullo scaffale dopo un paio di settimane. Grazie alle infinite variazioni nello stile di gioco e nelle tattiche, non ti stancherai mai giocarlo. Ci vuole parecchio per arrivare alla perfezione! Qui di seguito sono elencati alcuni degli stili di gioco.

8.2 GERMANIA 1-4-3-2

La squadra parte da dietro, con un Centrale e due Terzini di attacco. Il Portiere non rinvia quasi mai con i piedi e di solito lancia la palla al Centrale che la distribuisce ad uno dei Terzini che avanza. Un Regista al centrocampo assiste le due Punte. I giocatori sono molto disciplinati. La fantasia e agilità, comunque, sono nella media.

8.3 OLANDA 4-1-3-2

Gli olandesi usano più o meno le stesse tattiche dei tedeschi, con la differenza che impiegano un Libero che gioca davanti ai quattro difensori. Non solo questi agisce da Centrale, ma è anche in grado di attaccare con la palla. Il centrocampo dispone di due Ali che assistono due Punte. I giocatori olandesi, come i brasiliani, sono dotati di grande fantasia e agilità. Le ali si trovano bene con la palla e di solito la passano rasoterra alle Punte.

8.4 INGHILTERRA 4-4-2

Il Portiere rinvia sempre con i piedi. Il centrocampo dispone di due Ali che traversano la palla alla ricerca della Torre e del Realizzatore dietro alle Punte. La formazione di gioco è in realtà un 4-3-1-2 a rombo.

8.5 BRASILE 4-3-2-1

Con 2 Liberi alle spalle, la palla si muove rapidamente in avanti sul terreno. Due Realizzatori assistono una Punta solitaria. I brasiliani giocano con un alto livello di fantasia e agilità e in realtà, qualunque giocatore può segnare.

8.6 Questi esempi illustrano i vari stili e tattiche delle Nazionali. Una squadra che utilizza la stessa formazione del Brasile, ma con la composizione di Giocatori Chiave di un'altra squadra, giocherà in modo completamente diverso. Quando controlli un regista di qualità in campo e premi il pulsante A per effettuare un passaggio, prima di passare al giocatore più vicino, guarderà per passare negli spazi vuoti verso un'ala o una punta, che raggiungeranno la palla, scardinando così la difesa.

© 1994 ANCO GAMES
SOTTO LICENZA DELLA: VIC TOKAI EUROPE LTD
PUBBLICATO DALLA: VIC TOKAI EUROPE LTD
TOKAI HOUSE,
9 DUNCAN CLOSE, MOULTON PARK,
NORTHAMTON. NN3 6WL
Tel: **00 44 604 671415** Fax **00 44 604 670 864**

PROGRAMMAZIONE:
Steve Screech

COLLABORATORI:
Jon Atkins
Edward Boyling

GRAFICA:
Brian Van Der Peer
Anthony Smith

MUSICA ED EFFETTI SONORI:
Koji Hayashi

COLLAUDO PROGRAMMA:
Wayne Meazza
Paul Aldridge
Anita Gupta

IGARANZIA LIMITATA DI 90 GIORNI

La VIC TOKAI garantisce all'acquirente originale, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, che il prodotto fornito con questo manuale eseguirà le prestazioni ivi descritte. Se il prodotto risulterà difettoso entro i 90 giorni dalla data di acquisto, verrà, a nostra discrezione, riparato o sostituito. Si prega di inviare il prodotto, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta di acquisto, alla VIC TOKAI. Il nostro massimo grado di responsabilità è la sostituzione/riparazione gratuita (meno le spese di spedizione) del prodotto del cliente originale. La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del prodotto è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza e in questo caso il proprietario dovrà sostenere le spese per la riparazione/sostituzione.

Questa garanzia sostituisce ogni altra garanzia, orale o scritta, espressa o implicita. Tutte le garanzie implicite, comprese quelle di commerciabilità e idoneità per qualsivoglia scopo particolare, se applicabili, sono limitate a un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto di questo prodotto. Questo non contrasta con i tuoi diritti previsti dalla legge.

VICTOKAI EUROPE LTD.
9 Duncan Close,
Moulton Park,
Northampton,
NN3 6WL
Tel: (01604) 648326

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ANCO © 1994 ANCO GAMES

VIC TOKAI

ANCO

DISTRIBUTED BY

VIC TOKAI EUROPE LTD.

TOKAI HOUSE 9 DUNCAN CLOSE

MOULTON PARK, NORTHAMPTON NN3 6WL

TEL: (01604) 648326 FAX: (0604) 670864

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON